Dungeons & Dragons Supplément

# d'Ombre et de Lumiere

## Le guide pour les bardes et les roublards



David Noonan et John D. Rateliff

# D'OMBRE ET DE LUMIERE

## Le guide pour les bardes et les roublards

### Crédits

Conception : David Noonan et John D. Rateliff
Développements et conception additionnels : Skip Williams
Éditeurs : Penny Williams
Direction de la création : Ed Stark
Illustration de la couverture : Todd Lockwood
Illustrations intérieures : David Roach, Wayne Reynolds
Cartographie : Todd Gamble
Typographe : Erin Dorries
Conception graphique : Cynthia Fliege
Directrice artistique : Dawn Murin
Responsable commercial : Anthony Valterra
Responsable du projet : Justin Ziran
Suivi de production : Chas DeLong
Traduction : Stéphane Layet, assisté de Thierry et Maxime Seguin
Corrections : Pierre Rosenthal et Agnès Pernelle

Titre original : *Song and Silence*

**Testeurs** : Rich Baker, Jennifer Clarke Wilkes, Andy Collins, Monte Cook, Bruce R. Cordell, Marleon Cumpston, Cameron Curtis, Christopher Dauer, Jesse Decker, Dale Donovan, David Eckelberry, Jeff Grubb, Nathan Keller, Brandon Kelly, Sean Kelly, Gwendolyn F.M. Kestrel, Kevin Kulp, Toby Latin, Duane Maxwell, Will McDermott, Lorcan Murphy, Jon Otaguro, Rich Redman, Andrew Rothstein, Steve Schubert, Ed Stark, Tim J. Stellmach, John Sussenberger, Chris Thomasson, JD Wiker, Penny Williams, Skip Williams



Basé sur les règles originales de Dungeons & Dragons®, conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson et le nouveau jeu Dungeons & Dragons® conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

# TABLE DES MATIÈRES


## Introduction.......................... 4
Ce qu'est ce guide et ce qu'il n'est pas....................................4
Comment utiliser ce guide ? ....................................................4

## Chapitre 1 : les classes de prestige ....... 5
Croc de Lolth.....................................................................5
Conditions ........................................................................6
Compétences de classe.........................................................6
Caractéristiques de la classe.................................................6
Le croc scarabée..................................................................6
Explorateur royal................................................................7
Conditions ........................................................................8
Compétences de classe.........................................................8
Caractéristiques de la classe.................................................8
Les rapports de la société royale d'exploration........................8
Fouilleur de donjon .............................................................8
Conditions ........................................................................9
Compétences de classe.........................................................9
Caractéristiques de la classe.................................................9
Hors-la-loi de la route écarlate.............................................10
Conditions ........................................................................10
Compétences de classe.........................................................11
Caractéristiques de la classe.................................................11
Code de l'honneur du hors-la-loi ...........................................12
Maître espion.....................................................................12
Conditions ........................................................................13
Compétences de classe.........................................................13
Caractéristiques de la classe.................................................13
Pilleur de temple d'Olidammara.............................................14
Conditions ........................................................................15
Compétences de classe.........................................................15
Caractéristiques de la classe.................................................16
Pirate redoutable ...............................................................16
Conditions ........................................................................17
Compétences de classe.........................................................17
Caractéristiques de la classe.................................................17
Vengeur.............................................................................18
Conditions ........................................................................19
Compétences de classe.........................................................19
Caractéristiques de la classe.................................................19
Virtuose.............................................................................20
Conditions ........................................................................21
Compétences de classe.........................................................21
Caractéristiques de la classe.................................................21
Voleur-acrobate..................................................................23
Conditions ........................................................................23
Compétences de classe.........................................................23
Caractéristiques de la classe.................................................24

## Chapitre 2 : compétences et dons ...... 25
Petit manuel des poisons......................................................25
Faire son piège soi-même .....................................................25
Étape 1 : trouver un concept..................................................25
Étape 2 : déterminer le déclencheur et la remise à zéro........26
Étape 3 : calculer les caractéristiques chiffrées du piège ......28
Les autres manières de venir à bout d'un piège .............29
Étape 4 : calculer le coût.......................................................30
Étape 5 : fabriquer le piège ...................................................30
Réparation et remise à zéro des pièges mécaniques.............30
Une variante : les pièges « bénéfiques » ...............................31
90 exemples de pièges ..........................................................32
Variante : que signifie saboter un système ? .........................32
Nouvelles utilisations de compétences ..................................37
L'art subtil de la Discrétion ...................................................37
La dissimulation d'armes ......................................................38
Variante : des jets d'Acrobaties plus difficiles .......................38
Dons ..................................................................................39
Arraché d'arme.....................................................................39
Athlétisme ...........................................................................39
Charlatan .............................................................................39
Confident.............................................................................40
Défaut de la cuirasse.............................................................40
Discours séduisant ...............................................................40
Expert tacticien ....................................................................40
Fil à la patte .........................................................................40
Frappe hémorragique.............................................................40
Multiculturel.........................................................................40
Musica addititius...................................................................40
Musique persistante ..............................................................40
Musique subliminale .............................................................40
Oreille verte .........................................................................41
Persuasion...........................................................................41
Pied léger.............................................................................41
Plus rapide que l'œil ..............................................................41
Poignet rapide ......................................................................41
Pyro.. ..................................................................................41
Requiem...............................................................................41
Savoir rare ...........................................................................41
Science de la filature .............................................................41
Sort déguisé..........................................................................41
Touche-à-tout........................................................................41
Vélocité ...............................................................................42
Véritable acrobate..................................................................42

## Chapitre 3 : l'équipement du barde et du roublard ...................... 42
Les bardes et leurs instruments de musique ..........................42
Types d'instruments...............................................................42
Variante : chanteurs et instrumentistes............................43
Bardes mort-vivants .........................................................44
Armes .................................................................................52
Nouvelles armes ....................................................................52
Matériel de voleur..................................................................53
Objets magiques ....................................................................55

## Chapitre 4 : organisations pour les bardes et les roublards ........ 59
Dix guildes de voleurs ............................................................59
Guilde de voleurs « traditionnelle » .......................................59
Gang ....................................................................................61
Bande de quartier...................................................................63
Guilde d'assassins .................................................................64
Les voleurs derrière le trône ..................................................66
Réseau d'espions ...................................................................67

Cartel de contrebandiers ........ 67
Guerre des voleurs ........ 68
Guildes dirigées et/ou peuplées de monstres ........ 69
Vestiges de guildes et nouvelles guildes ........ 70
Les universités de bardes ........ 70
L'Université du savoir concrescent ........ 70
La Ligue des tisseurs de contes ........ 71
L'Université des études arcanobiologiques ........ 72
L'ordre des Lamentateurs ........ 73
L'Université des observateurs du crépuscule advenant ........ 74
Grades des observateurs du crépuscule advenant ........ 74
Conservatoire de l'ineffable accord ........ 74
La Ligue des bottes et de la piste ........ 75
Les explorateurs et la Ligue ........ 76

Chapitre 5 : votre environnement et vous . . 76
Le roublard ........ 76
Rôle dans la campagne ........ 76
Rôle dans le jeu ........ 77
Motivations ........ 78
Relations avec les autres classes ........ 80
Le barde ........ 80
Rôle dans la campagne ........ 80
Rôle dans le jeu ........ 81
Motivations ........ 82
Relations avec les autres classes ........ 83
Options spéciales de combat ........ 84
Situations inhabituelles de prise en tenaille ........ 84
Attaques sournoises ........ 85
Attaques au garrot ........ 86

Chapitre 6 : les sorts . . . . . . . . . . . . . . . . . . 87
Nouveaux sorts d'assassin ........ 87
Nouveaux sorts de barde ........ 87
Nouveaux sorts ........ 88

## TABLES

Table 1–1 : croc de Lolth ........ 5
Table 1–2 : explorateur royal ........ 7
Table 1–3 : fouilleur de donjon ........ 9
Table 1–4 : hors-la-loi de la route écarlate ........ 12
Table 1–5 : maître espion ........ 14
Table 1–6 : pilleur de temple d'Olidammara ........ 15
Table 1–7 : pirate redoutable ........ 17
Table 1–8 : vengeur ........ 20
Table 1–9 : nombre de sorts connus par le vengeur ........ 20
Table 1–10 : virtuose ........ 22
Table 1–11 : voleur-acrobate ........ 24
Table 2–1 : DD des jets d'Artisanat (fabrication de poison) ... 25
Table 2–2 : coût de base et modificateur du FP pour les pièges mécaniques ........ 26–27
Table 2–3 : coûts des matières premières et modificateurs du FP pour les pièges à effets magiques ........ 28
Table 2–4 : modificateur de FP par type de poison ........ 29
Table 2–5 : DD du jet d'Artisanat (fabrication de piège) ........ 31
Table 3–1 : armes ........ 53
Table 3–2 : matériels de voleur ........ 55

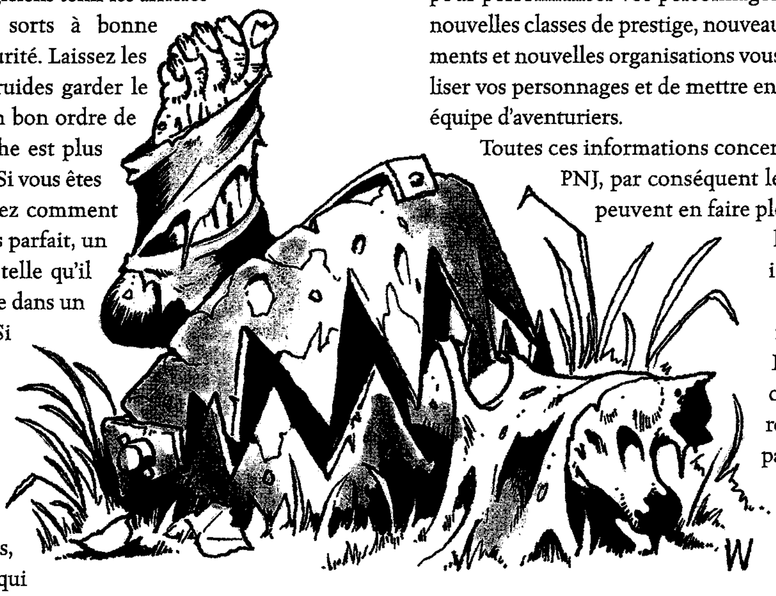


# INTRODUCTION

Certains les nomment experts ou spécialistes.

D'autres préfèrent tenir tout ceci sous le voile des ombres et du silence, évitant d'attirer l'attention alors qu'ils accomplissent leur besogne. Quelques-uns aiment à faire montre de leur technique, jouissant de l'adoration des masses. Ce sont les roublards et les bardes, et souvent, ils sont décisifs dans le succès ou l'échec de leurs compagnons.

En tant que représentant d'un de ces talentueux individus, vous occupez une place particulière dans tout groupe d'aventuriers. Laissez aux guerriers, barbares, rôdeurs, et autres moines la responsabilité du combat lorsque le danger menace. Laissez les ensorceleurs et les magiciens tenir les arrières pour incanter leurs sorts à bonne distance, en toute sécurité. Laissez les prêtres, paladins et druides garder le groupe en forme et en bon ordre de marche. Votre approche est plus subtile, moins directe. Si vous êtes un roublard, vous savez comment accomplir le tir le plus parfait, un coup d'une précision telle qu'il laissera votre adversaire dans un monde de douleur. Si vous êtes un barde, vous excellez dans la vocation d'homme à tout faire ; vous possédez de bonnes aptitudes martiales, un éventail de sorts variés, un « je ne sais quoi » qui vous rend sympathique et des pouvoirs spéciaux qui améliorent les talents de vos compagnons. Plus simplement, ceux qui s'aventurent sans roublard parmi eux ont tendance à déclencher de nombreux pièges. Tandis qu'une équipe avec un barde devient meilleure dans tout ce qu'elle entreprend.



## CE QU'EST CE GUIDE ET CE QU'IL N'EST PAS

Ce guide étudie en profondeur les roublards et les bardes et vous offre de nouvelles idées pour les faire évoluer. Tout son contenu fait référence à la nouvelle édition du jeu DUNGEONS & DRAGONS®. Ici, vous trouverez de nouveaux dons, règles et classes de prestige, ainsi que des conseils très utiles pour tirer le meilleur de votre roublard ou de votre barde.

Ce supplément a été conçu en cohérence avec les trois livres de règles de D&D : le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres*. Aucune des informations présentées dans cet ouvrage ne vient supplanter ou remplacer les règles de base, excepté lorsque c'est précisé.

Cet ouvrage offre des choix de jeu variés et n'impose rien, utilisez-le à votre guise. Prenez ce qui vous plaît, modifiez ou ignorez le reste. Il est préférable que les joueurs se renseignent sur la volonté du maître du donjon (MD) d'incorporer ces nouveaux éléments, avant de modifier leurs personnages-joueurs (PJ). Le MD peut aussi utiliser les règles, classes et objets magiques présentés ici pour créer des personnages non-joueurs (PNJ) intéressants.

## COMMENT UTILISER CE GUIDE ?

*D'ombre et de lumière* vous fournit tout un ensemble d'outils pour personnaliser vos personnages roublards et bardes. Ces nouvelles classes de prestige, nouveaux dons, nouveaux équipements et nouvelles organisations vous permettront d'individualiser vos personnages et de mettre en valeur leur rôle dans leur équipe d'aventuriers.

Toutes ces informations concernent autant les PJ que les PNJ, par conséquent les joueurs comme le MD peuvent en faire plein usage. Toutes les localités mentionnées ici sont issues du monde de Greyhawk, le monde de référence de D&D ; les MD utilisant d'autres cadres de campagne pourront remplacer leurs noms par d'autres de leur choix.

Le chapitre 1 présente dix nouvelles classes de prestige spécifiquement appropriées aux roublards et aux bardes. Chaque classe offre une orientation unique au développement du personnage.

Le chapitre 2 comprend tout un panel de nouveaux dons qui étendent les pouvoirs de n'importe quel roublard ou barde. Vous y trouverez également de nouvelles manières d'utiliser les compétences existantes.

Le chapitre 3 détaille une pléthore de nouveaux équipements pour les roublards et les bardes, allant des instruments de musique jusqu'aux objets magiques.

Le chapitre 4 décrit différentes guildes de voleurs et collèges bardiques. L'adhésion à une de ces communautés peut être source, pour un barde ou un roublard, de nombreux avantages et lui permet de gagner des alliés à sa cause.

Le chapitre 5 met votre personnage en perspective par rapport au monde de votre campagne. Il vous offre aussi des conseils pour faire le meilleur usage des manœuvres de combat spéciales, comme l'attaque en tenaille ou l'attaque sournoise.

Finalement, le chapitre 6 propose de nouveaux sorts pour les bardes et assassins. Ces sorts renforcent l'originalité de chaque classe plutôt que d'en améliorer les aptitudes habituelles.

# CHAPITRE I : LES CLASSES DE PRESTIGE



*« Comment tu fais ça ? »*

— *Regdar.*

*« Tout est dans le mouvement du poignet ! »*

— *Lidda.*

Les roublards et les bardes sont ceux qui sont dotés de la plus grande variété de compétences, cela fait d'eux les candidats idéaux pour évoluer vers les classes de prestige. Les dix classes présentées ici revêtent un intérêt particulier pour les roublards et les bardes, pourtant tous les personnages justifiant des conditions pourront suivre l'une d'elles.

## CROC DE LOLTH

Bien des bardes et des roublards étudient la manière de « duper » les objets magiques, pour les faire fonctionner malgré leurs limitations discriminantes. Mais, de temps à autre, ces curieux obtiennent plus de l'objet qu'ils ne le voudraient.

Parfois, les serviteurs de Lolth créent un objet magique nommé le *croc scarabée* qui donne des bonus d'attaque aux araignées. Cet objet n'a rien de remarquable, sauf si un roublard ou un barde réussit un jet d'Utilisation d'objets magiques pour essayer de l'utiliser. À ce moment, bien qu'ils puissent utiliser l'objet normalement, celui-ci commence à fusionner avec le porteur, et cette métamorphose s'achèvera éventuellement par la transformation du sujet en une abomination mi-homme mi-araignée. Certains combattent cette transformation et continuent leur carrière d'aventurier comme si de rien n'était, avec seulement quelques manifestations extérieures de leurs capacités arachnéennes. D'autres acceptent la métamorphose et prennent quelques niveaux de la classe de prestige croc de Lolth, qui confère à leur apparence des similitudes avec la reine démone des araignées. Quelle que soit leur attitude vis-à-vis de leur nouvel héritage, ceux qui ont fusionné avec le *croc scarabée* comprennent que seule la mort pourra séparer l'objet de leur corps.

Les prêtres et les séides de Lolth connaissent cet aspect du *croc scarabée*, par conséquent ils ne ménagent pas leurs efforts pour amener au service de Lolth quiconque a fusionné avec l'objet. La plupart des PNJ croc de Lolth travaillent pour des prêtres de la reine-araignée, mais quelques renégats existent, voulant les pouvoirs arachnéens mais pas de l'assujettissement à la reine-araignée. Dans ce cas, les agents de Lolth harcèlent le personnage pour tenter de l'amener au service de la déesse, ou en dernier lieu pour le tuer dans l'espoir de récupérer le *croc scarabée.*

**TABLE 1–1 : CROC DE LOLTH**

| Niveau de classe | Bonus de base à l'attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial | Changements physiques |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +2 | +0 | +0 | Bonus aux compétences | Assombrissement de la peau |
| 2 | +1 | +3 | +0 | +0 | Attaque sournoise +1d6 | Allongement des membres |
| 3 | +2 | +3 | +1 | +1 | Morsure de l'araignée | Décrochement de la mâchoire pour permettre des attaques de type morsure |
| 4 | +3 | +4 | +1 | +1 | Vitesse de déplacement en escalade 6 m | Les yeux s'agrandissent et deviennent des yeux à facettes |
| 5 | +3 | +4 | +1 | +1 | Attaque sournoise +2d6 | Les doigts et les orteils s'allongent |
| 6 | +4 | +5 | +2 | +2 | Armure naturelle +2, vision de l'araignée | Des touffes de poils épais et gras couvrent le corps, les yeux acquièrent vision de l'araignée |
| 7 | +5 | +5 | +2 | +2 | *Nuée grouillante* | Le dos se voûte |
| 8 | +6 | +6 | +2 | +2 | Attaque sournoise +3d6 | Les annulaires des mains et des pieds s'atrophient et disparaissent |
| 9 | +6 | +6 | +3 | +3 | Membres d'araignée | Croissance de membres supplémentaires arachnéens |
| 10 | +7 | +7 | +3 | +3 | Armure naturelle +4 | Une chitine d'insecte recouvre le corps |

Comme les crocs de Lolth commencent leur carrière en déjouant les secrets du *croc scarabée*, ils doivent être capables de se jouer de l'objet pour qu'il les considère comme des araignées. Cette limitation restreint l'accès à cette classe aux seuls personnages dotés de degrés de maîtrise dans Utilisation d'objets magiques. Même le plus puissant ensorceleur ou magicien ne pourra que vainement essayer de faire fonctionner cet objet de cette manière, car cela réclame l'intuition astucieuse (et une bonne dose de chance) de ceux qui savent « duper » les objets magiques.

**Dés de vie** : d6.

## Conditions

Pour devenir un croc de Lolth, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Alignement** : tous sauf loyaux ou bons.

**Bonus de base à l'attaque** : +5.

**Compétences** : 10 degrés de maîtrise en Utilisation d'objets magiques

**Spécial** : le personnage devra acquérir un *croc scarabée* et comprendre sa fonction grâce à un jet réussi d'Utilisation d'objets magiques (DD 25). Cela lui conférera les pouvoirs de l'objet (voir encadré), qui s'intégrera dans la chair de son cou.

## Compétences de classe

Les compétences du croc de Lolth (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Décryptage (Int), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/Sabotage (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For), Utilisation d'objets magiques (Cha). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités de la classe de prestige de croc de Lolth.

**Armes et armures.** Un croc de Lolth ne gagne aucune nouvelle aptitude pour le maniement des armes et armures.

**Bonus aux compétences.** Considéré comme pouvoir extraordinaire, le croc de Lolth gagne un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'Escalade et de Saut. De plus, les murmures de Lolth lui suggèrent des indices sur le fonctionnement de la magie, ce qui lui confère un bonus d'intuition de +4 aux jets d'Utilisation d'objets magiques, ce bonus est un pouvoir surnaturel.

**Attaque sournoise.** Le croc de Lolth gagne le pouvoir d'attaquer sournoisement (cf. la section du roublard dans le chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*) au niveau 2 s'il ne l'a pas déjà. Il gagne +1d6 aux dégâts initialement, puis +2d6 au niveau 5 et +3d6 au niveau 8. S'il possédait déjà ce pouvoir d'une précédente classe, les bonus se cumulent.

**Morsure de l'araignée.** Le croc de Lolth peut décrocher sa mâchoire et avec une action d'attaque mordre avec ses dents aiguisées comme des rasoirs. Sa morsure est une attaque naturelle qui occasionne 1d6 points de dégâts si le personnage est de taille M ou 1d4 s'il est de taille P. Cette attaque ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part des adversaires du croc de Lolth. S'il utilise l'attaque à outrance, le personnage peut faire son attaque normale avec son arme de poing et parallèlement utiliser sa morsure comme attaque naturelle secondaire avec le malus standard de –5.

**Vitesse de déplacement en escalade 6 m (Ex).** Au niveau 4, le croc de Lolth peut grimper au mur et au plafond à la vitesse de 6 m, à l'image de la monstrueuse araignée qu'il devient peu à peu. Ce pouvoir lui confère un bonus racial de +8 aux jets d'Escalade.

**Armure naturelle.** Au niveau 6, la peau du personnage s'épaissit au point de lui donner un bonus d'armure naturelle de +2. Au niveau 10, sa peau se transforme en carapace de chitine, accroissant ce bonus d'armure naturelle jusqu'à +4.

**Vision de l'araignée.** Au niveau 6, le croc de Lolth voit son acuité visuelle s'accroître, lui permettant de profiter d'un bonus d'aptitude de +4 aux jets de Détection et de Fouille. Il gagne aussi le pouvoir de vision dans le noir avec une portée de 18 m. S'il possédait déjà cette aptitude inhérente à sa race ou du fait d'une classe précédente, les portées ne se cumulent pas.

***Nuée grouillante* (Mag).** Trois fois par jour, un croc de Lolth de niveau 7 ou plus peut convoquer et diriger une armée d'araignées communes. Ce pouvoir fonctionne exactement comme le sort *nuée grouillante* lancé par un druide de niveau égal à celui en classe de prestige du croc de Lolth, excepté que la nuée est composée uniquement d'araignées. Le croc de Lolth peut utiliser une action de mouvement pour diriger la nuée qui se déplace à la vitesse de 9 m.

**Membres d'araignée (Ex).** Au niveau 9, le croc de Lolth se voit pousser des membres supplémentaires. Deux pattes émergent de son dos ou de ses flancs et sont rétractiles. Étendre ou rétracter ses membres d'araignée est une action de mouvement qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Les pattes d'araignée du croc de Lolth sont dotées de griffes limitées qui peuvent tenir normalement des armes et d'autres objets, mais qui sont incapables de manipulations précises comme celles requises par l'incantation de sort ou l'utilisation de compétences basées sur la Dextérité, comme Crochetage ou Vol à la tire. Malgré ses membres additionnels, le croc de Lolth est limité à une action standard par round. Toutefois, il peut faire une seconde attaque naturelle avec le malus standard de –5 dans le cadre d'une attaque à outrance. S'il est de taille moyenne, ses griffes causent 1d4 points de dégâts ou 1d3 s'il est de petite taille. Le croc de Lolth peut acquérir le don Attaques multiples, Multidextrie et Combat à plusieurs armes s'il désire utiliser ses griffes plus efficacement ou utiliser des armes au bout de plusieurs membres.

Au niveau 10, les membres arachnéens du croc de Lolth deviennent suffisamment longs et forts pour lui permettre de se mouvoir. S'il décide d'utiliser entièrement ses deux pattes

### Le croc scarabée

ı cristal en forme de croc pend au ilieu d'un médaillon en forme de ile d'araignée, accroché à une fine aîne d'argent. Lorsque la chaîne t utilisée pour accrocher le *croc ırabée* à l'articulation du céphalo-orax et de l'abdomen d'une arai-ıée monstrueuse, la créature peut tendre les sombres murmures de ılth dans son inconscient. Cela lui ınne une connaissance instinctidu futur immédiat, ce qui se anifeste par un bonus d'intuition : +1 à tous ses jets d'attaque.

Le *croc scarabée* étant spécifiıement conçu pour les araignées, n'est donc pas très utile aux enturiers. Une créature peut faire nctionner un *croc scarabée* grâce un jet réussi d'Utilisation d'ob-:s magiques de DD 25, mais cela ovoquera sa fusion définitive au ıu de l'utilisateur. Il n'y aura que mort pour l'en débarrasser.

Le *croc scarabée* donne à son ırteur le même bonus qu'il don-:rait à une araignée, mais il pro-que une horrible métamorphose ıi, à terme, transformera le porur en une abomination miımme mi-araignée. Lorsque le *ɔc scarabée* s'attache pour la preière fois, les canines du porteur andissent et des cheveux noirs touffus apparaissent sur sa ıque. Aucune autre transforma-ın ne se produit avant que le porur n'ait atteint certains niveaux ıns la classe de prestige croc de ılth (voir la colonne changeents physiques, à droite).

*Niveau du lanceur de sort :* 5. *ınditions* Création d'objets merilleux, *divination. Prix de vente :* ı00 po, *Poids :* —.

pour le déplacement, sa vitesse de déplacement et d'escalade est accrue de 6 m.

**Type de créature vermine.** Au niveau 10, le croc de Lolth change de type de créature et devient une créature type vermine, mais il conserve sa valeur d'Intelligence, son type de dés de vie et toutes ses capacités. Par contre, en tant que vermine, il devient immunisé à tous les effets qui affectent l'esprit (*charme*, coercition, fantasme, mirage et effets sur le moral).

**Changements physiques.** À chaque niveau de croc de Lolth, le personnage subit une évolution corporelle. À l'exception de sa mâchoire déboîtée et de ses membres arachnéens supplémentaires (chacun permet des attaques supplémentaires comme détaillé plus haut), tous ces changements sont uniquement liés à l'apparence du personnage, et ils sont définitifs. Ces caractéristiques arachnéennes n'affectent pas la valeur de Charisme du croc de Lolth ou ses compétences sociales. Le MD peut imposer des malus de circonstances pour tout jet faisant intervenir des créatures qui pourraient trouver ces transformations repoussantes. Un croc de Lolth rusé pourra éviter ces désagréments en se coiffant d'un *couvre-chef de déguisement* ou tout autre objet magique modifiant l'apparence.

## EXPLORATEUR ROYAL

Les monarques de Kéoland ont toujours apprécié l'érudition dans le domaine des pays ou cultures lointaines, pourtant les affaires de l'État les ont souvent obligés à rester dans leurs palais. Alors, il y a des années, ils ont décidé de financer des équipes d'explorateurs expérimentés qui parcourent le globe, puis reviennent pour rendre compte des merveilles du monde. Selon la Librairie royale de Kéoland, les meilleures cartes du monde ainsi que les plus fascinants comptes rendus de voyage sont *Les rapports de la Société royale d'exploration*.

Comme ces rapports sont souvent utilisés lors des leçons de géographie par bien des précepteurs d'enfants de l'aristocratie, ceux-ci deviennent objets de rêve pour les bambins. La nuit venue, ils s'imaginent chasser le loup sanglant albinos avec Istai le béni du soleil, en train de grimper au plus haut des montagnes avec Ahn Balic. Pourtant, l'examen d'entrée à la Société des explorateurs royaux n'est pas un jeu d'enfant. Pour être accepté, le candidat ne doit pas seulement montrer sa profonde connaissance du sujet géographique, mais aussi faire preuve de réels talents de cartographe et impressionner le jury avec ses récits de voyages d'exploration qui se doivent d'être vérifiables et particulièrement intéressants.

Les géographes universitaires ont tendance à ne pas survivre aux rigueurs des expéditions en milieu sauvage, donc bien des explorateurs royaux sont des anciens roublards ou bardes. Les aventuriers tombent parfois sur un PNJ explorateur royal, qui peut se révéler de bon conseil ou au contraire avoir besoin d'aide. De plus, beaucoup de groupes d'aventuriers sont engagés par un explorateur pour le protéger des habitants les plus dangereux des régions qu'il visite. Les explorateurs royaux payent un bon prix pour tout exemplaire d'une carte d'aventurier réalisée sur une région jusqu'alors inexplorée.

**Dés de vie :** d8.



**TABLE 1–2 : EXPLORATEUR ROYAL**

| Niveau de classe | Bonus de base à l'attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +2 | +2 | +0 | Langue supplémentaire, érudition de l'explorateur |
| 2 | +1 | +3 | +3 | +0 | Jet d'exploration (Diplomatie), Pistage |
| 3 | +2 | +3 | +3 | +1 | Langue supplémentaire, intrépide |
| 4 | +3 | +4 | +4 | +1 | Jet d'exploration (Psychologie) |
| 5 | +3 | +4 | +4 | +1 | Langue supplémentaire, bonus de Fouille |
| 6 | +4 | +5 | +5 | +2 | Jet d'exploration (Renseignements), jamais perdu |
| 7 | +5 | +5 | +5 | +2 | Langue supplémentaire, maîtrise des compétences |
| 8 | +6 | +6 | +6 | +2 | Jet d'exploration (Désamorçage/Sabotage), |
| 9 | +6 | +6 | +6 | +3 | Langue supplémentaire, sans peur |
| 10 | +7 | +7 | +7 | +3 | Jet d'exploration (Utilisation d'objets magiques) |

## Conditions

Pour devenir un explorateur royal, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Compétences :** Langage secret 5 degrés de maîtrise, Profession (cartographe) 8 degrés de maîtrise, Sens de l'orientation 8 degrés de maîtrise, Sens de la nature 5 degrés de maîtrise.

**Dons :** Endurance, Vigilance.

**Spécial :** le personnage doit être admis à la Société des explorateurs royaux. Cela nécessite toutes les conditions précisées plus haut, ainsi que le fait de présenter au jury un compte rendu de voyage vérifiable d'une expédition notable. Ce rapport devra inclure la description de la flore et de la faune locales, un récit des rencontres avec les indigènes, et une antiquité (de préférence magique) ramenée pour le musée de la Société.

### Les rapports de la Société royale d'exploration

)u fait de l'importance prise par ɜs cartes et les notes cursives ans les pages des *Rapports de la ociété royale d'exploration*, ceux-ci ont très recherchés et donc diffiiles à trouver. C'est donc une forıidable trouvaille pour des peronnages avides d'aventures (et e trésors). Un numéro sort tous ɜs deux mois et contient au moins n compte rendu sur un pays loinɜin, habituellement rédigé comme n journal de voyage. Les cartes et utres informations collectées urant les expéditions sont ıcluses. Des témoignages plus ourts d'explorations apparaissent ous la rubrique « Correspondane du terrain ».

La partie la plus intéressante des *apports* est à la fin. La section : Annotation » propose de vivants ébats sur les interrogations des xplorateurs, des disputes ou des élicitations concernant les numéos précédents. La rubrique de : l'Ordre du prudent récit » préente des résumés de première ualité de certaines mésaventures omiques ou tragiques, subies par ɜs explorateurs royaux. Bien sûr, Ordre du prudent récit n'est pas éritablement un ordre de chevaleie, mais beaucoup d'explorateurs ɔyaux ressentent une curieuse fierɛ à rejoindre ses rangs. Après tout, ın explorateur a bien dû faire face à adversité et en survivre pour pouoir relater son « prudent récit » !

## Compétences de classe

Les compétences de l'explorateur royal (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissance (géographie) (Int), Décryptage (Int), Désamorçage/Sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Fouille (Int), Langue (aucune), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Cha), Renseignements (Cha), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag), Sens de la nature (Sag), Utilisation d'objets magiques (Cha).Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités de la classe de prestige d'explorateur royal.

**Armes et armures.** Un explorateur royal est formé au maniement d'une arme exotique de son choix. Il n'est formé au maniement d'aucune autre arme ou au port d'aucune armure.

**Langue supplémentaire.** Au niveau 1, puis tous les niveaux impairs, l'explorateur royal acquiert une langue supplémentaire à choisir sur la table 4–6 du *Manuel des Joueurs.*

**Érudition de l'explorateur.** Un explorateur royal a une chance de tout savoir sur tout, que son savoir lui vienne de sa propre expérience ou des récits de voyages de ses collègues explorateurs. Ce pouvoir fonctionne exactement comme le savoir bardique (voir la section du barde au chapitre 3 du *Manuel des Joueurs* ), le modificateur final est simplement égal à la somme des niveaux d'explorateur royal et de son modificateur d'Intelligence. Les niveaux de barde se cumulent avec ceux d'explorateur royal pour la détermination de ce modificateur.

**Jet d'exploration.** L'explorateur royal peut faire un jet (DD 15) de Connaissance (géographie) une fois par mois ou lorsqu'il découvre une nouvelle culture. Un succès signifie qu'il peut employer sa connaissance de la culture qu'il visite à son avantage, gagnant un bonus de circonstances de +4 à appliquer aux jets de certaines compétences. Au niveau 2, ce bonus s'applique aux jets de Diplomatie. Pour chaque niveau ultérieur, ce bonus s'applique également à une compétence supplémentaire, comme il est présenté sur la table 1–2. Il conserve ce bonus de circonstances jusqu'au prochain jet de Connaissance (géographie). Pour une culture extrêmement isolée, le MD peut augmenter le DD du jet de Connaissance (géographie) à 20 ou plus.

**Pistage.** Au niveau 2, l'explorateur royal acquiert le don supplémentaire Pistage.

**Intrépide.** Un explorateur royal de niveau 3 ou plus profite d'un bonus de moral de +4 à tous ses jets de Volonté contre les effets de type *terreur*.

**Bonus de Fouille.** Au niveau 5, un explorateur royal jouit d'un bonus d'aptitude de +2 à tous ses jets de Fouille et Sens de la nature pour trouver un chemin, y compris les jets pour trouver des portes secrètes ou suivre des traces.

**Jamais perdu.** Un explorateur royal de niveau 6 ou plus réussit automatiquement ses jets de Sens de la nature ou de Sens de l'orientation lorsqu'il s'agit de savoir s'il est perdu. Le sort *dédale* ne l'affecte pas.

**Maîtrise des compétences.** Au niveau 7 ou plus, un explorateur royal peut utiliser ses compétences même dans des cas extrêmes. Il peut choisir un nombre de compétences égal à 3 + son modificateur d'Intelligence qui seront ses compétences maîtrisées. Lorsque l'explorateur royal doit faire un jet d'une de ces compétences, il peut choisir de « faire 10 » même en situation de tension. Normalement, il est impossible de « faire 10 » dans ces situations.

**Sans peur (Ex).** Un explorateur royal de niveau 9 est immunisé aux effets de type *terreur*.

# FOUILLEUR DE DONJON

Par bien des aspects, le fouilleur de donjon est l'expression ultime du roublard aventurier. Il n'a pas son pareil pour se mouvoir furtivement dans tous les types de donjons, détectant et désarmant les pièges, crochetant les serrures, localisant les trésors et dérobant les objets protégés.

Le fouilleur de donjon classique a délaissé les compétences sociales pour se concentrer sur les pratiques de l'exploration de donjon et la récupération de trésors. Les roublards font d'excellents fouilleurs de donjon, et parfois certains bardes et rôdeurs choisissent de suivre cette voie. (La plupart des bardes souffriront de l'absence d'un public d'admirateurs et les rôdeurs pourront avoir du mal à acquérir toutes les compétences nécessaires.)

Comme le fouilleur de donjon travaille fréquemment seul, il doit apprendre à penser, à agir et à ne compter que sur lui-même. Ainsi, même lorsqu'il explore un donjon accompagné d'autres aventuriers, il reste à part, partant en éclaireur, désamorçant les pièges à bonne distance du groupe, ou recherchant un trésor alors que les autres sont occupés ailleurs.

Les meilleurs fouilleurs de donjon deviennent des légendes et sont recherchés par tous ceux qui veulent récupérer un

trésor inaccessible. Certains acceptent même une rémunération régulière d'un certain nombre de nobles, en échange d'un désintérêt pour leurs richesses. Seuls les meilleurs survivent assez longtemps pour se faire un nom. Les moins talentueux et débrouillards finissent dans l'anonymat d'une expédition ratée, ne laissant pour testament que leurs os blanchis qui seront peut-être découverts par un collègue plus chanceux.

**Dés de vie :** d6.

## Conditions

Pour devenir un fouilleur de donjon, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Compétences :** Artisanat (maçonnerie) 5 degrés de maîtrise, Crochetage 10 degrés de maîtrise, Déplacement silencieux 5 degrés de maîtrise, Désamorçage/Sabotage 10 degrés de maîtrise, Discrétion 5 degrés de maîtrise, Escalade 10 degrés de maîtrise, Fouiller 10 degrés de maîtrise.

**Dons :** Combat en aveugle, Vigilance.

**Spécial :** pour devenir fouilleur de donjon, le personnage devra survivre à une épreuve souterraine périlleuse. Celle-ci revêt l'une des trois formes suivantes :

— Une expédition en solo dans un donjon qui lui permettra de gagner la moitié des points d'expérience nécessaires pour arriver au niveau suivant (par exemple, un personnage de niveau 7 devra gagner 3500 PX dans ce type de mission). Le personnage devra achever son incursion en une semaine ; par contre, il sera libre d'aller et revenir à sa guise pendant ce laps de temps ;

— Survivre à un effondrement ou tout autre éboulement (voir éboulements au chapitre 4 du *Guide du Maître* ) ;

— Vivre un an sans voir le soleil. Habituellement, le personnage choisit de vivre cette période avec des habitants des profondeurs comme les elfes noirs ou les nains.

## Compétences de classe

Les compétences du fouilleur de donjon (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Crochetage (Dex), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/ Sabotage (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Perception auditive (Sag), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag), Utilisation d'objets magiques (Cha). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.



Points de compétence à chaque niveau additionnel : 8 + modificateur d'Int.

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités de la classe de prestige de fouilleur de donjon.

**Armes et armures.** Un fouilleur de donjon est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre ainsi qu'au port des armures légères.

**Intuition du danger.** Le fouilleur de donjon possède un sens quasi surnaturel qui le prévient de tout danger imminent. Cela lui donne un bonus d'intuition de +2 à tous les jets de sauvegarde pour éviter les pièges, un bonus de +2 à la CA qui le protège contre les attaques des pièges et un bonus d'intuition

**TABLE 1–3 : FOUILLEUR DE DONJON**

| Niveau de classe | Bonus de base à l'attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +2 | +2 | +0 | Intuition du danger +2/+4, pièges |
| 2 | +1 | +3 | +3 | +0 | Vision aveugle 6 m |
| 3 | +2 | +3 | +3 | +1 | Connaissance de la pierre |
| 4 | +3 | +4 | +4 | +1 | *Rapetissement* |
| 5 | +3 | +4 | +4 | +1 | *Vision dans le noir* |
| 6 | +4 | +5 | +5 | +2 | Intuition du danger +4/+6 |
| 7 | +5 | +5 | +5 | +2 | Perception des trésors |
| 8 | +6 | +6 | +6 | +2 | Vision aveugle 12 m |
| 9 | +6 | +6 | +6 | +3 | *Orientation* |
| 10 | +7 | +7 | +7 | +3 | *Porte dimensionnelle* |

de +4 pour détecter les créatures présentes au début d'une rencontre (voir les distances de rencontre au chapitre 3 du *Guide du Maître* ). Au niveau 6, ces bonus passent respectivement à +4, +4 et +6.

**Pièges.** Au niveau 1, le fouilleur de donjon acquiert cette aptitude s'il ne la possède pas déjà du fait d'une précédente classe (voir le roublard, page 54 du *Manuel des Joueurs* ).

**Vision aveugle (Ex).** Au niveau 2, le fouilleur de donjon gagne une acuité particulière aux sons, aux odeurs, aux mouvements et autres perturbations dans les 6 m. Sa capacité de spatialisation est tellement améliorée qu'il peut combattre et manœuvrer quelles que soient les conditions d'éclairage. L'invisibilité ne le gêne pas, mais il ne peut pas sentir la présence des créatures éthérées. Ce pouvoir ne remplace pas la vision normale. Activer ce pouvoir est une action simple et sa durée est de 10 minutes. Il ne dépend pas de l'ouïe, donc le sort *surdité* et les effets similaires ne l'annulent pas. Au niveau 8, la portée de ce pouvoir passe à 12 m.

**Connaissance de la pierre.** Au niveau 3, le fouilleur de donjon gagne le pouvoir connaissance de la pierre. Il fonctionne exactement comme celui des nains (cf. Nains dans le chapitre 2 du *Manuel des Joueurs* ), sauf que les modificateurs sont des bonus d'aptitude et non raciaux.

***Rapetissement* (Mag).** Au niveau 4, le fouilleur de donjon peut se faufiler à travers des crevasses étroites, des débris de conduits effondrés, des barreaux d'une cage ou d'autres passages qui normalement bloquent une personne de cette corpulence. Ce pouvoir est utilisable 3 fois par jour, et fonctionne exactement comme le sort *rapetissement* lancé par un ensorceleur de niveau 5.

***Vision dans le noir* (Mag).** Au niveau 5, le fouilleur de donjon gagne le pouvoir *vision dans le noir* utilisable à volonté, avec une portée de 18 m. S'il possède déjà la vision dans le noir comme aptitude raciale ou capacité de classe, les portées ne se cumulent pas.

**Perception des trésors (Sur).** Au niveau 7, le fouilleur de donjon peut détecter la présence d'une accumulation de valeurs d'au moins 1000 po, dans un rayon de 600 m par niveau de fouilleur de donjon. Il ne connaîtra pas l'exacte composition ou la nature de ce qu'il a localisé, mais sentira la direction et la distance le séparant du butin, et ceci avec une marge d'erreur de 6 m. Toutes choses précieuses dans les 6 m sont considérées comme un seul trésor et non plusieurs. Si plusieurs trésors sont dans la portée du pouvoir, la perception des trésors détecte toujours le trésor avec la plus grande valeur marchande. Ce pouvoir permet de connaître la direction et la position du trésor, et ne renseigne en rien sur le chemin le plus sûr.

***Orientation* (Mag).** Trois fois par jour, un fouilleur de donjon de niveau 9 peut trouver l'entrée et la sortie dans le plus tortueux des labyrinthes ou donjons. Ce pouvoir fonctionne exactement comme le sort *orientation* lancé par un ensorceleur de niveau 16, excepté qu'il n'affecte que l'utilisateur.

***Porte dimensionnelle* (Mag).** Au niveau 10, le fouilleur de donjon gagne le pouvoir de créer une porte dimensionnelle une fois par jour. Cela lui permet de traverser les effondrements de grotte, de faire fi des impasses et des obstacles qui ne peuvent être déplacés (comme une herse rivetée au sol), mais aussi d'effectuer des replis stratégiques très rapides. Ce pouvoir fonctionne exactement comme le sort *porte dimensionnelle* lancé par un ensorceleur de niveau 18, excepté que l'utilisateur peut créer un passage éthéré à travers tous types de matières non vivantes et pas seulement à travers le bois, le ciment ou la pierre.

# HORS-LA-LOI DE LA ROUTE ÉCARLATE

On dit souvent que ce n'est pas l'homme qui choisit la route écarlate, mais plutôt elle qui le choisit. Dans le folklore, « la route écarlate » est une référence à la vie de hors-la-loi car celle-ci est souvent sanglante et dangereuse. Mais il peut arriver que le choix de cette vie ait été involontaire, bien des hors-la-loi le sont devenus par le jeu du destin.

Le hors-la-loi de la route écarlate est totalement coupé du reste de la société. Toute personne est libre de l'exécuter sans autre forme de procès, puisqu'un édit pour brigandage lui a déjà ôté tous ses droits au regard de la justice. Qu'il soit coupable ou non des crimes dont on l'accuse, sa tête est mise à prix.

Un hors-la-loi de la route écarlate peut être un révolutionnaire manqué, un loyal partisan d'un dirigeant renversé ou simplement un individu ordinaire qui s'est attiré les inimitiés de la mauvaise personne, au mauvais moment. Avec une sentence de mort telle une épée de Damoclès au-dessus de sa tête, il a pris le parti de vivre hors des lois de la société, détroussant tous ceux qu'il rencontre, excepté ceux qui sont sous sa protection (voir en marge : Le code du hors-la-loi).

Bien des personnages de classes variées peuvent devenir hors-la-loi, mais certaines classes sont plus prédisposées que d'autres. Les roublards excellent dans l'art d'être discrets, et les rôdeurs sont d'excellents forestiers, ces deux talents pouvant se révéler fort utiles pour qui veut tendre des embuscades. Les bardes, quant à eux, font appel à leur réputation et à la légende de leurs exploits pour alléger les voyageurs de leurs biens. Un moine solitaire banni de son ordre pourrait devenir un efficace hors-la-loi, au même titre qu'un paladin désespéré battant la campagne dans le but de défendre la veuve et l'orphelin, s'opposant ainsi à une administration corrompue. Les barbares évitent cette carrière, car ils manquent de la subtilité nécessaire pour mener ce genre de vie.

**Dés de vie :** d6.

## Conditions

Pour devenir un hors-la-loi de la route écarlate, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Bonus de base à l'attaque :** +4.

**Compétences :** Bluff 5 degrés de maîtrise, Déguisement 5 degrés de maîtrise, Équitation 5 degrés de maîtrise, Intimidation 5 degrés de maîtrise, Renseignements 5 degrés de maîtrise.

**Dons :** Expertise du combat, Science de l'initiative.

**Spécial :** une autorité légale appropriée doit prononcer un édit pour brigandage s'appliquant au personnage. Bien sûr, le personnage n'a pas l'obligation d'être coupable des crimes qui lui sont reprochés. De plus, celui-ci devra respecter le code du hors-la-loi.

## Compétences de classe

Les compétences du hors-la-loi de la route écarlate (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Contrefaçon (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secrets (Sag), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Cha), Renseignements (Cha), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag), Sens de la nature (Sag), Utilisation d'objets magiques (Cha).Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités de la classe de prestige de hors-la-loi de la route écarlate.

**Armes et armures.** Un hors-la-loi de la route écarlate est formé au maniement de toutes les armes courantes, d'une arme de guerre de son choix et d'une arme exotique. Il est formé au port de toutes les armures légères.

**Embuscade.** Durant un round de surprise, le hors-la-loi de la route écarlate peut attaquer n'importe quelle unique cible qui n'a pas encore agi. Si cette attaque est réussie, un hors-la-loi de la route écarlate de niveau 1 fait 1d6 de dégâts supplémentaires. Ce bonus augmente de +1d6 tous les deux niveaux additionnels que gagne le hors-la-loi de la route écarlate. Les créatures immunisées aux attaques sournoises (comme les morts-vivants, les créatures artificielles, les vases ou les plantes) ne sont pas affectées par cette attaque spéciale. Une attaque avec une arme à distance peut délivrer ses dégâts supplémentaires seulement si la cible se trouve à moins de 9 m. Si le personnage possédait déjà le pouvoir de faire des attaques sournoises, les dégâts additionnels du pouvoir embuscade se cumulent avec les dés supplémentaires de l'attaque sournoise, mais seulement si les conditions permettent aussi l'attaque sournoise.

**Vivre sur la route écarlate.** Le brigand a appris beaucoup de choses de ce temps passé du mauvais côté de la barrière. Au niveau 2 et au niveau 5, il pourra choisir un des dons suivants : Vigilance, Science du désarmement, Science du croc en jambe, Tir monté, Combat monté, Arme en main, Attaque au galop, Charge dévastatrice, Piétinement, Botte secrète ou Attaque en rotation. Attention aux conditions requises pour ces dons.

**Esquive totale.** Au niveau 3, le hors-la-loi de la route écarlate gagne le pouvoir d'esquive totale (voir la section du roublard au chapitre 3 du *Manuel des Joueurs* ).

**La chance du fugitif.** Au niveau 4, le hors-la-loi de la route écarlate gagne un bonus de chance de +1 à tous ses jets de sauvegarde et un bonus de chance de +2 à tous ses jets de la compétence Évasion. Ces bonus augmentent à +2 et +4 au niveau 6, puis à +3 et +6 au niveau 9.

**Prestige.** Au niveau 4, le hors-la-loi de la route écarlate acquiert le don Prestige comme don supplémentaire et commence à attirer des partisans. Ce peut être d'anciennes victimes épargnées lors d'une rencontre passée (voir l'encadré sur le code du hors-la-loi), des lieutenants potentiels impatients de rejoindre les forces d'un chef à la réputation grandissante,



**TABLE 1–4 : HORS-LA-LOI DE LA ROUTE ÉCARLATE**

| Niveau de classe | Bonus de base à l'attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +2 | +2 | +0 | Embuscade +1d6 |
| 2 | +1 | +3 | +3 | +0 | Vivre sur la route écarlate |
| 3 | +2 | +3 | +3 | +1 | Embuscade +2d6, esquive totale |
| 4 | +3 | +4 | +4 | +1 | La chance du fugitif, Prestige |
| 5 | +3 | +4 | +4 | +1 | Embuscade +3d6, vivre sur la route écarlate |
| 6 | +4 | +5 | +5 | +2 | La chance du fugitif, esquive surnaturelle |
| 7 | +5 | +5 | +5 | +2 | Embuscade +4d6, désarmement à distance |
| 8 | +6 | +6 | +6 | +2 | Légende vivante |
| 9 | +6 | +6 | +6 | +3 | Embuscade +5d6, la chance du fugitif |
| 10 | +7 | +7 | +7 | +3 | Trompe la mort |

des sans-abri que le hors-la-loi protège. Quelques-uns de ses fidèles combattront à ses côtés et vivront avec lui dans son repaire, tandis que d'autres ne seront qu'un simple support logistique (fournissant une planque, un alibi, une identité de couverture...). En effet, un hors-la-loi qui séjourne dans une ville où sa tête est mise à prix a plus de chance de passer inaperçu s'il a un bon déguisement et s'il est accompagné de personnes à l'apparence anodine.

**Esquive surnaturelle.** Au niveau 7, le hors-la-loi acquiert le pouvoir esquive surnaturelle (voir la section du roublard au chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*), s'il ne la possède pas déjà.

**Désarmement à distance.** Au niveau 7, le hors-la-loi peut utiliser une attaque à distance pour désarmer un adversaire dans les 9 m. Cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité à moins qu'une attaque à distance normale en provoque (par exemple si le tireur et la cible sont adjacents). Quelle que soit l'arme utilisée, celle-ci doit être considérée comme une arme à une main et de taille moyenne pour le jet opposé de désarmement. Le hors-la-loi ne peut pas perdre son arme durant ce type de désarmement.

**Légende vivante.** Au niveau 8, la réputation du personnage lui confère un bonus de circonstances de +4 aux jets de Bluff, Diplomatie, Intimidation et Renseignements. Ce bonus ne s'applique que lorsqu'il interagit à visage découvert avec d'autres personnes le connaissant de réputation. Le statut légendaire du personnage est considéré comme le modificateur « grand homme » pour recruter des partisans grâce au don Prestige.

**Trompe la mort (Ex).** Au niveau 10, un hors-la-loi de la route écarlate acquiert le pouvoir extraordinaire d'éviter les coups fatals. Cela reflète sa pugnacité à mener le plus longtemps possible une carrière de bandit de grand chemin. Le pouvoir de trompe la mort fonctionne exactement comme roulé-boulé du roublard (voir la section du roublard au chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*), excepté que toutes les causes de dégâts (incluant les sorts et les pièges) peuvent être évitées et que le hors-la-loi n'a pas l'obligation de voir venir l'attaque. Une fois par jour, il pourra tenter un jet de Réflexes (DD = dégâts encaissés) pour n'encaisser que la moitié des dégâts qui auraient dû le faire tomber à 0 pv ou moins. Si le type d'agression lui ayant fait perdre des pv permet un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, le pouvoir d'esquive surnaturelle intervient comme à l'accoutumée, mais celle-ci ne l'aide pas de façon particulière à tromper la mort.

Bien sûr, un hors-la-loi sans scrupule, sachant que son repaire va être pris d'assaut, pourrait se déguiser en larbin. Puis tout ce qu'il aurait à faire serait de tomber à la première blessure (suffisante pour tuer un second couteau) et feindre la mort. Il pourrait alors s'échapper dès que les « tueurs » se désintéresseraient de son cas. Ce genre de ruse a souvent sauvé la mise à plus d'un hors-la-loi de la route écarlate.

### Code de l'honneur du hors-la-loi

:haque hors-la-loi de la route écar-ate doit choisir un groupe (avec accord du MD) qui se trouve pré-ervé de ses attaques. Par xemple, les Pirates de Penzance efuseront de dévaliser les orphe-ins, tandis que Robin des Bois pargnera les pauvres. Certains iors-la-loi refuseront de voler les nembres du sexe opposé ou le lergé. En retour, le groupe pré-ervé idolâtre le hors-la-loi et l'aide lans les moments difficiles. Par xemple, les membres du groupe hoisi peuvent fournir une cachet-e ou envoyer ceux qui poursuivent e hors-la-loi dans une mauvaise lirection. Un hors-la-loi qui porte-ait atteinte à un membre du grou-e choisi devra faire acte de contri-ion (voir le sort *pénitence* dans le *Aanuel des Joueurs*). Jusqu'à ce u'il ait fait pénitence, il perdra outes les capacités de sa classe le prestige, excepté l'aptitude à nanier les armes et armures.

## MAÎTRE ESPION

Certains aventuriers s'enorgueillissent de leur réputation, plus leurs exploits sont reconnus plus ils sont heureux. Au contraire, le maître espion préfère éviter d'attirer l'attention. Il opère calmement en secret, loin de l'intérêt des masses. Afin de ne pas éveiller les soupçons, il agit sous une fausse identité, prétendant appartenir à une autre classe de personnage, habituellement celle à laquelle il a appartenu au début de sa vie aventureuse.

Les maîtres espions ne sont pas très appréciés, mais aussi longtemps que les États se méfieront des autres États, il y aura toujours du travail pour celui qui peut trouver les informations que d'autres voudraient voir rester secrètes. Bien des dirigeants clamant qu'ils désavouent vigoureusement l'emploi d'espions en emploient de nombreux, au moins pour se protéger de ceux des autres nations. Le secret entourant cette profession, ainsi que son fort taux de mortalité, rend impossible le décompte du nombre de maîtres espions actifs dans une localité à un moment précis.

Les roublards font d'excellents maîtres espions, car ils profitent d'un choix élargi de compétences et d'une propension naturelle à la discrétion. De même, les rôdeurs sont avantagés lorsqu'ils travaillent en milieu naturel. En fait, n'importe quelle classe de personnage peut devenir maître espion (plus la combinaison de classes paraît originale, plus elle peut s'avérer utile pour incarner de fausses identités). Certains magiciens et ensorceleurs utilisent leur art pour dissimuler leurs activités, et certains barbares sont bien plus subtils qu'ils ne le laissent paraître. Les maîtres espions peuvent être de n'importe quel

alignement, ainsi ils vont de l'égocentrique pourvoyeur d'informations qui vend ses services au plus offrant jusqu'au maître espion travaillant sous une fausse identité qui pénètre et détruit de l'intérieur les organisations corrompues.

Il est important pour le maître espion de ne pas mélanger sentiments et obligations professionnelles. Il doit être capable de liquider un proche sans hésitation s'il en reçoit l'ordre. La traîtrise est leur fond de commerce et ils ne sont loyaux qu'envers leur mission.

Parfois, un maître espion peut trouver utile d'infiltrer un groupe d'aventuriers pour accéder plus facilement à une zone où se trouve son objectif réel.

**Dés de vie** : d8.



## Conditions

Pour devenir un maître espion, un personnage devra remplir les critères suivants :

**Bonus de base à l'attaque** : +5.

**Compétences** : Bluff 5 degrés de maîtrise, Langage secret 5 degrés de maîtrise, Renseignements 5 degrés de maîtrise.

**Dons** : Talent (Bluff).

**Spécial** : le personnage doit avoir 5 degrés de maîtrise dans deux des compétences suivantes : Contrefaçon, Déguisement, Diplomatie ou Psychologie.

## Compétences de classe

Les compétences du maître espion (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Bluff (Cha), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/Sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Langue (aucune), Lire sur les lèvres (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Cha), Renseignements (Cha), Saut (For), Scrutation (Int), Utilisation d'objets magiques (Cha), Vol à la tire (Dex). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 8 + modificateur d'Int.

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités de la classe de maître espion.

**Armes et armures.** Un maître espion est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre et peut porter toutes les armures légères et intermédiaires.

**Fausses identités.** Habituellement, un maître espion cherche à garder sa véritable profession secrète, il prétend donc généralement être un simple roublard, rôdeur ou toute profession de ce style. En plus de limiter les suspicions de ses compagnons, une fausse identité permet aussi d'être sous-estimé par ses adversaires jusqu'au moment où il sera trop tard. Au niveau 1, un maître espion compose une fausse identité spécifique (par exemple, Murek le tailleur de Sombrebourg). Lorsqu'il agit sous sa fausse identité, il gagne un bonus de circonstances de +4 à tous ses jets de Déguisement et un bonus similaire de +2 au jet de Bluff et de Renseignements. Au niveau 4 et au niveau 7, le maître espion peut choisir une fausse identité supplémentaire qui lui confère les mêmes bonus que la première.

Si un maître espion décide de « mettre à la retraite » une fausse identité et d'en développer une nouvelle, il doit passer une semaine d'entraînement intensif à pratiquer de nouvelles intonations de voix et une gestuelle appropriée, avant de pouvoir profiter des bonus. Une fausse identité ne donne pas de nouvelles compétences, maîtrises, ou capacités de classe, pourtant « degrés de maîtrise requis » (voir plus loin) permet de garantir que le maître espion pourra maintenir un minimum de crédibilité dans les rôles qu'il a choisis. Pour sa sécurité, il devra éviter les fausses identités très difficiles à maintenir lorsqu'elles sont confrontées à une observation régulière.

**Degrés de maîtrise requis.** Un maître espion se fera un point d'honneur de connaître au mieux les tenants et les aboutissants de son rôle, lorsqu'il incarne une autre personne. À chaque nouveau niveau de maître espion, il devra dépenser au moins deux points de compétence dans Artisanat, Connaissance ou Profession, en fonction de la fausse identité à choisir. Les maximums dans les degrés de maîtrise s'appliquent normalement.

**Attaque sournoise.** Le maître espion gagne le pouvoir attaque sournoise (voir la section du roublard au chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*) au niveau 1. Il gagne d'abord +1d6, puis +2d6 au niveau 4 et +3d6 au niveau 7. S'il possédait déjà ce pouvoir provenant d'une classe précédente, les bonus se cumulent.

**Alignement indétectable (Ex).** L'esprit du maître espion est un enchevêtrement de différentes identités mêlées d'objectifs de mission incompréhensibles, cela rend son esprit imperméable à

**TABLE 1–5 : MAÎTRE ESPION**

| Niveau de classe | Bonus de base à l'attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +2 | +0 | +2 | Fausses identités, degrés de maîtrise requis, attaque sournoise +1d6 |
| 2 | +1 | +3 | +0 | +3 | Degrés de maîtrise requis, alignement indétectable |
| 3 | +2 | +3 | +1 | +3 | Habillage rapide, degrés de maîtrise requis, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA) |
| 4 | +3 | +4 | +1 | +4 | Fausses identités, degrés de maîtrise requis, attaque sournoise +2d6 |
| 5 | +3 | +4 | +1 | +4 | Degrés de maîtrise requis, esprit fuyant, détection de la scrutation |
| 6 | +4 | +5 | +2 | +5 | Degrés de maîtrise requis, esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille) |
| 7 | +5 | +5 | +2 | +5 | Fausses identités, degrés de maîtrise requis, attaque sournoise +3d6 |
| 8 | +6 | +6 | +2 | +6 | Fausse identité mentale, perception des sous-harmoniques, degrés de maîtrise requis |
| 9 | +6 | +6 | +3 | +6 | Brouilleur de détections magiques, langage du corps adaptatif, degrés de maîtrise requis |
| 10 | +7 | +7 | +3 | +7 | *Esprit impénétrable,* degrés de maîtrise requis |

toute identification de son alignement, quel que soit le type de divination utilisé. Ce pouvoir acquis au niveau 2 fonctionne exactement comme le sort *alignement indétectable*, excepté qu'il est toujours actif. Seuls les sorts de divination sont concernés, les sorts fonctionnant contre certains alignements comme *protection contre le mal* ou *châtiment divin* fonctionnent normalement.

**Habillage rapide (Ex).** Au niveau 3, le maître espion est devenu un expert dans l'art de passer d'une identité à l'autre. Il peut maintenant revêtir un nouveau déguisement en un temps égal au dixième de la normale (1d3 minutes) et peut revêtir son armure et l'ôter dans un temps égal à la moitié de la normale.

**Esquive instinctive.** Au niveau 3, le maître espion gagne également le pouvoir d'esquive instinctive (voir au chapitre 3 la section du roublard dans le *Manuel des Joueurs* ). L'amélioration de ce pouvoir se fait selon la table 1–5, à mesure qu'augmente son niveau de maître espion. Si une autre classe du PJ lui confère également le pouvoir d'esquive instinctive, ajouter les deux niveaux afin de voir les avantages qu'il tire de ce pouvoir. Par exemple, si un roublard devient maître espion, déterminer les avantages d'esquive instinctive en additionnant ses niveaux de roublard et de maître espion, puis se référer à la table (3–20 : roublard) du *Manuel des Joueurs.*

**Esprit fuyant (Ex).** Au niveau 5, le maître espion gagne le pouvoir esprit fuyant (voir la section du roublard au chapitre 3, dans le *Manuel des Joueurs* ).

**Détection de la scrutation.** Au niveau 5, sur un jet de Détection réussi (DD 20), le maître espion peut repérer les senseurs magiques créés grâce à l'*œil du mage, scrutation,* une boule de cristal ou tout autre moyen de ce type.

**Fausse identité mentale.** Au niveau 8, le maître espion peut faire le vide en lui et s'immerger totalement dans sa fausse identité. Alors qu'il est sous l'effet de ce pouvoir, les sorts de divination ne détectent que les informations appropriées à sa fausse identité. La personnalité réelle du maître espion est totalement occultée.

**Perception des sous-harmoniques.** Au niveau 8, le maître espion peut également déterminer les motivations de ses interlocuteurs en écoutant attentivement les subtiles inflexions de leur voix. Ainsi, il gagne un bonus d'intuition de +3 sur ses jets de Psychologie.

**Brouillage de détections magiques (Sur).** Au niveau 9, le maître espion peut créer dans son subconscient des interférences qui gênent les sorts de *détection de la magie.* Ainsi, l'intensité de l'aura des objets magiques qu'il porte est de deux catégories inférieures à la réalité. Par exemple, une intensité d'aura puissante deviendra modérée et une intensité d'aura faible ou mourante deviendra complètement indétectable.

**Langage du corps adaptatif (Ex).** Au niveau 9, le maître espion comprend le langage silencieux et inconscient des mouvements du corps. En imitant le langage du corps de ses interlocuteurs, il gagne un bonus d'intuition de +2 à tous ses jets de Bluff et de Déguisement.

***Esprit impénétrable* (Mag).** Au niveau 10, le maître espion peut s'immuniser à tous les sorts d'influences mentales et tous les types de divinations en faisant totalement le vide dans son esprit. Utiliser *esprit impénétrable* est une action simple, le maître espion peut le faire un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. Ce pouvoir fonctionne exactement comme le sort *esprit impénétrable* jeté par un ensorceleur de niveau 15, excepté qu'il n'affecte que le maître espion et cela pour une durée de 10 minutes.

# PILLEUR DE TEMPLE D'OLIDAMMARA

Les croyants d'Olidammara n'ont pas beaucoup de temples, mais certains passent de longs moments dans les temples des autres dieux, dérobant jusqu'aux moindres objets de valeur, emportant même les plus lourds. Les pilleurs de temple constituent une élite dans la communauté des voleurs vénérant le Filou rieur qui est spécialisé dans le vol des objets de valeur et du savoir secret des lieux de culte des autres dieux. Peu entrevoient comme il est dangereux de violer le saint des saints, par conséquent Olidammara leur octroie une capacité limitée à jeter des sorts pour les aider dans leurs quêtes.

Les pilleurs de temple travaillent généralement en petite équipe, utilisant tour à tour la discrétion, le déguisement ou la magie pour s'infiltrer dans les temples rivaux. Une fois dans la place, ils remplissent poches et sacs de trésors, escamotent les



reliques et s'enfuient avec tous les secrets que les prêtres du culte auront été assez aimables pour coucher sur le papier.

Si tout se déroule comme convenu, ils s'échappent sans déclencher l'alarme, mais en cas contraire, le fait de se battre pour gagner leur liberté ne leur pose aucun problème. Ils connaissent les peines encourues pour ceux qui volent dans un temple, donc s'ils sont sur le point de se faire capturer, ils dégainent particulièrement vite leurs armes.

Les pilleurs de temple sont toujours avides d'informations sur les grandes richesses ou les sombres secrets des temples des autres divinités et souvent ils se mettent en chasse de toutes rumeurs pouvant les mener à d'antiques chapelles ou à des temples d'un autre âge. Toutes ces activités leur laissent du temps pour participer à des aventures plus traditionnelles, aventures qu'ils accomplissent avec la bénédiction de leur dieu. Après tout, les visites de donjons aguerrissent les compétences dont le pilleur de temple pourrait avoir besoin pour certaines missions un peu spéciales. Comme par exemple, d'alléger les prêtres de Saint Cuthbert de leur prise de guerre alors qu'ils s'apprêtent à la ramener dans leur temple sous bonne garde.

Les prêtres des autres cultes considèrent le pilleur de temple comme une menace, par conséquent la plupart se font passer pour des roublards, des bardes ou même des prêtres d'Olidammara. Les roublards et les bardes ont généralement les compétences que la classe de pilleurs de temple nécessite, seuls quelques très rares prêtres (même d'Olidammara) peuvent crocheter une serrure ou saboter un piège avec assez d'expertise pour se qualifier pour les exigences de cette carrière. Les personnages-joueurs pourraient rencontrer un pilleur de temple fuyant une ville avec ses dernières victimes à ses trousses ou au contraire en pleins préparatifs pour son prochain coup.

**Dés de vie :** d6.

## Conditions

Pour devenir un pilleur de temple, un personnage devra remplir les critères suivants :

**Bonus de base à l'attaque :** +5.

**Compétences :** Crochetage 4 degrés de maîtrise, Désamorçage/ Sabotage 4 degrés de maîtrise, Fouille 8 degrés de maîtrise.

**Spécial :** le personnage devra vénérer Olidammara et être invité à joindre les rangs des pilleurs de temple par au moins trois membres actuels de cette classe de prestige.

## Compétences de classe

Les compétences du pilleur de temple (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Crochetage (Dex), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/Sabotage (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex),

**Table 1–6 : pilleur de temple d'Olidammara**

| Niveau de classe | Bonus de base à l'attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial | –Sorts par jour* – 1er | 2e | 3e | 4e |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +2 | +0 | +2 | Pièges | 0+1 | — | — | — |
| 2 | +1 | +3 | +0 | +3 | Attaque sournoise +1d6 | 1+1 | — | — | — |
| 3 | +2 | +3 | +1 | +3 | Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA) | 1+1 | 0+1 | — | — |
| 4 | +3 | +4 | +1 | +4 | Bonus aux jets de sauvegarde +1 | 1+1 | 1+1 | — | — |
| 5 | +3 | +4 | +1 | +4 | Attaque sournoise +2d6 | 1+1 | 1+1 | 0+1 | — |
| 6 | +4 | +5 | +2 | +5 | Esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille) | 1+1 | 1+1 | 1+1 | — |
| 7 | +5 | +5 | +2 | +5 | Bonus aux jets de sauvegarde +2 | 2+1 | 1+1 | 1+1 | 0+1 |
| 8 | +6 | +6 | +2 | +6 | Attaque sournoise +3d6 | 2+1 | 1+1 | 1+1 | 1+1 |
| 9 | +6 | +6 | +3 | +6 | Esquive instinctive (+1 contre les pièges) | 2+1 | 2+1 | 1+1 | 1+1 |
| 10 | +7 | +7 | +3 | +7 | Bonus aux jets de sauvegarde +3 | 2+1 | 2+1 | 2+1 | 1+1 |

* en plus des sorts quotidiens, le pilleur de temple a droit à un sort de domaine par niveau entre le 1er et le 4e, indiqué par le « +1 » après chaque chiffre. Ce bonus vient en plus de celui dû à une Sagesse élevée.

Escalade (For), Estimation (Int), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Saut (For), Utilisation d'objets magiques (Cha).Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int.

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités de la classe de prestige de pilleur de temple.

**Armes et armures.** Un pilleur de temple est formé au maniement de toutes les armes courantes et de la rapière ainsi qu'au port des armures légères et intermédiaires.

**Pièges.** Au niveau 1, un pilleur de temple gagne le pouvoir de localiser les pièges (voir section du roublard au chapitre 3 dans le *Manuel des Joueurs* ).

**Sorts.** Un pilleur de temple peut jeter un nombre restreint de sorts divins. Ses sorts sont basés sur la Sagesse, donc jeter un sort d'un niveau précis nécessite une valeur en Sagesse au moins égale à 10 + le niveau dudit sort. Le DD du jet de sauvegarde contre ces sorts est de 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du pilleur de temple. C'est également sa valeur de Sagesse qui détermine ses éventuels sorts en bonus (voir la table 1–6 : le pilleur de temple).

Comme les prêtres, un pilleur de temple peut préparer un sort de domaine par niveau, en plus de ceux qui lui sont donnés normalement. Au moment où le personnage adopte sa nouvelle carrière, il doit choisir deux domaines parmi les trois proposés par Olidammara (Chaos, Chance, Duperie). Il peut donc à chaque niveau de sort auquel il a accès, utiliser son « choix » de sort de domaine pour préparer l'un ou l'autre de ces deux sorts de domaine.

Un pilleur de temple doit passer une heure chaque nuit en prière et supplication à Olidammara pour regagner la totalité de ses sorts. Le temps de repos n'a aucun effet sur sa possibilité de préparer ses sorts.

À la différence du prêtre, les pilleurs de temple ne canalisent pas l'énergie positive pour renvoyer ou intimider les morts-vivants, dans la même logique, ils ne peuvent pas « sacrifier » leurs sorts pour les remplacer par des sorts de *soins* ou de *blessures*. De plus, ils ne profitent pas des pouvoirs accordés par les domaines choisis.

**Attaque sournoise.** Le pilleur de temple gagne le pouvoir d'attaque sournoise (voir la section du roublard au chapitre 3 dans le *Manuel des Joueurs* ) au niveau 2. Il gagne +1d6 aux dégâts, puis +1d6 tous les trois niveaux ultérieurs. S'il possédait déjà ce pouvoir provenant d'une classe précédente, les bonus aux dégâts se cumulent.

**Esquive instinctive (Ex).** Au niveau 3, le pilleur de temple acquiert le pouvoir d'esquive instinctive (voir la section du roublard au chapitre 3 dans le *Manuel des Joueurs* ). Il gagne les effets additionnels de ce pouvoir à mesure que son niveau augmente (voir table 1–6). S'il possédait déjà ce pouvoir provenant d'une de ces précédentes classes, les niveaux de ces classes se cumulent avec ceux de pilleur de temple pour déterminer les effets additionnels de l'esquive instinctive, mais il garde le tableau de progression de ce pouvoir de son ancienne classe. Par exemple, si un roublard devient pilleur de temple, il devra déterminer les effets additionnels d'esquive instinctive en additionnant ses niveaux de roublard et de pilleur de temple, puis se référer à la table (3–20 : roublard) du *Manuel des Joueurs.*

**Bonus aux jets de sauvegarde.** Un peu de la chance d'Olidammara déteint sur le pilleur de temple. Cela lui confère un bonus de chance à tous ses jets de sauvegarde. Ce bonus est de +1 au niveau 4, +2 au niveau 7 et +3 au niveau 10.

### Liste de sorts du pilleur de temple

Le pilleur de temple peut choisir les sorts de la liste suivante :

**1er niveau** — *action aléatoire, blessure légère, bouclier de la foi, bouclier entropique, brume de dissimulation, détection de la Loi, détection des passages secrets, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, endurance aux énergies destructives, invisibilité pour les morts-vivants, pattes d'araignée, protection contre la Loi, protection contre le Bien, protection contre le Mal, regain d'assurance, sanctuaire, soins légers.*

**2e niveau** — *alignement indétectable, augure, blessure modérée, déblocage, détection faussée, grâce féline, immobilisation de personne, nappe de brouillard, ralentissement du poison, résistance aux énergies destructives, restauration partielle, silence, soins modérés, ténèbres, vision dans le noir.*

**3e niveau** — *blessure grave, cécité/surdité, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Bien, cercle magique contre le Mal, délivrance des malédictions, dissipation de la magie, localisation d'objet, panoplie magique, protection contre l'énergie négative, protection contre les énergies destructives, soins importants.*

**4e niveau** — *blessure critique, immunité contre les sorts, liberté de mouvement, marche dans les airs, neutralisation du poison, restauration, soins intensifs.*

## PIRATE REDOUTABLE

Dans bien des ports, des malandrins et des égorgeurs peuvent s'attribuer le titre de « pirate », mais peu réussissent à faire fortune dans la difficile voie de la piraterie. Par contre, un pirate redoutable a réussi à maîtriser tous les aspects d'une vie de voleur hauturier. Son réseau de contacts l'informe lorsqu'une cargaison de valeur est en partance. Après un traquenard marin finement préparé, il passe à l'abordage. Arrivant sur le pont du navire proie en se balançant au bout d'une corde, la rapière en main, lui et ses comparses se rendent vite maîtres de l'équipage, puis finalement allègent le bateau de son précieux chargement. Plus tard, le pirate redoutable rencontrera des représentants du marché noir local dans une crique isolée et revendra, contre une belle somme, sa cargaison récemment acquise.

Certains pirates redoutables accomplissent leurs forfaits en utilisant la peur et le meurtre sans retenue, toujours prêts à passer par les armes tout membre d'équipage récalcitrant. D'autres essayent d'éviter les bains de sang et font montre d'un esprit chevaleresque tout particulier. Peut-être réalisent-ils que les capitaines et équipages des vaisseaux visés sont plus prompts à se rendre s'ils pensent pouvoir revoir la terre ferme un jour. En outre, un pirate redoutable peut encore aller plus loin dans sa tendance chevaleresque et décider de ne capturer que les navires d'une nation ennemie, ou même de ne s'attaquer qu'aux autres pirates.

Le mode de vie du pirate redoutable convient parfaitement à la plupart des roublards, car ce genre de travail requiert un nombre de compétences que les membres des autres classes n'ont pas forcément le temps ou l'envie d'apprendre. Il arrive que certains jeteurs de sorts soient attirés par cette carrière, utilisant alors leur magie pour cacher leurs esquifs ou pour causer mille tracas aux équipages des vaisseaux pourchassés.

**Dés de vie** : d6.

## Conditions

Pour devenir un pirate redoutable, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Alignement** : tous les non loyaux

**Bonus de base à l'attaque** : + 4.

**Compétences** : Estimation 8 degrés de maîtrise, Maîtrise des cordes 5 degrés de maîtrise, Natation 5 degrés de maîtrise, Profession (marin) 8 degrés de maîtrise.

**Dons** : Arme en main, Botte secrète (une arme au choix).

**Spécial** : le personnage devra posséder un navire d'une valeur d'au moins 10000 po. La façon de se le procurer (achat, vol à main armée ou combine) compte peu, du moment que le personnage peut l'utiliser librement en haute mer.

## Compétences de classe

Les compétences du pirate redoutable (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Détection (Sag), Équilibre (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag), Vol à la tire (Dex). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités de la classe de prestige de pirate redoutable. Les degrés de difficulté (DD) pour les jets de compétences utilisés sont précisés lorsque cela est nécessaire.

**Armes et armures.** Un pirate redoutable est formé au maniement de toutes les armes courantes, de guerre et au port des armures légères et intermédiaires. S'il porte une armure légère, intermédiaire ou même aucune, il peut combattre à deux armes comme s'il possédait les dons Ambidextrie et Combat à deux armes. Un pirate redoutable se bat la plupart du temps avec une rapière dans une main et une dague ou une épée courte dans l'autre main. Habituellement il ne porte pas d'armure, surtout à bord, s'il n'a pas de moyens magiques lui permettant de nager encombré.

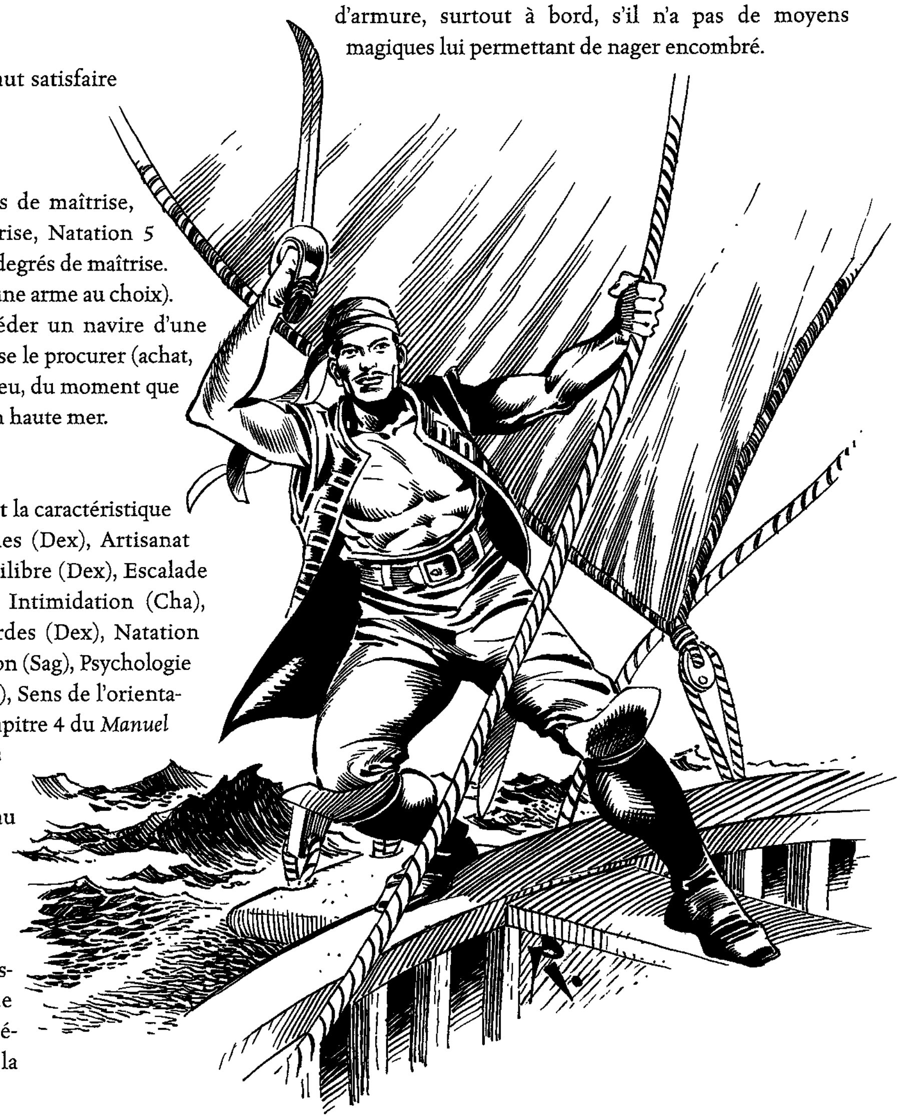
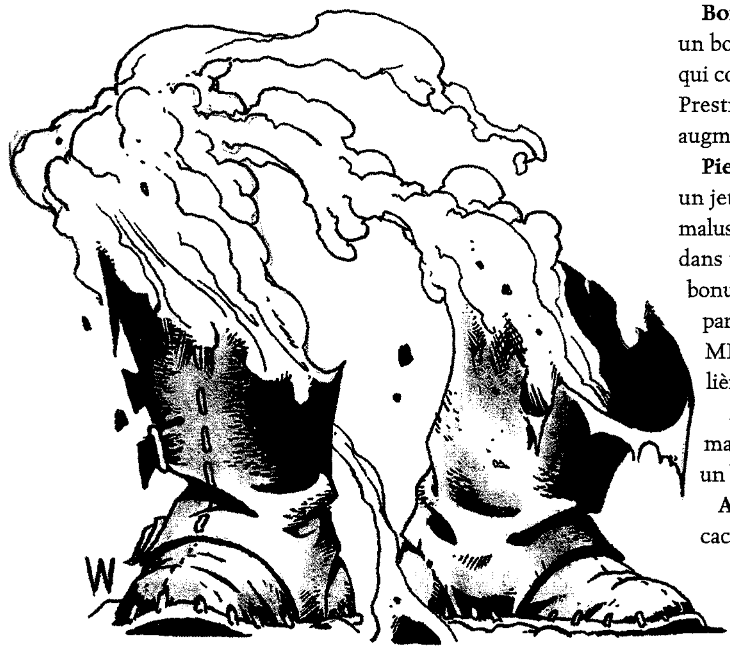


**Table 1–7 : Pirate redoutable**

| Niveau de classe | Bonus de base à l'attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +1 | +2 | +0 | +0 | Combattre avec deux armes |
| 2 | +2 | +3 | +0 | +0 | Angoissante réputation +2 |
| 3 | +3 | +3 | +1 | +1 | Balancé de corde, Vent arrière |
| 4 | +4 | +4 | +1 | +1 | Angoissante réputation +4 |
| 5 | +5 | +4 | +1 | +1 | Prestige +2, pied marin |
| 6 | +6 | +5 | +2 | +2 | Marin d'exception, angoissante réputation +6 |
| 7 | +7 | +5 | +2 | +2 | Attaque avec des armes dissimulées, Prestige +4 |
| 8 | +8 | +6 | +2 | +2 | Angoissante réputation +8, *hisser le pavillon noir !* |
| 9 | +9 | +6 | +3 | +3 | Prestige +6 |
| 10 | +10 | +7 | +3 | +3 | Angoissante réputation +10, fléau des mers |



**Angoissante réputation.** Au niveau 2, le pirate redoutable commence à se faire une réputation sur les océans. À partir de ce moment, il a le choix de se comporter de deux manières différentes. Soit il adopte le code de l'honneur des pirates honorables (s'emparer de la cargaison en évitant les massacres et les batailles inutiles) soit il est plus sanguinaire. Ainsi, sauf s'il décide de passer incognito, le pirate redoutable profitera d'un bonus de circonstances de +2 sur ses jets de Diplomatie (s'il est honorable) ou aux jets d'Intimidation (s'il est sans honneur). Tous les deux niveaux après le 2, ce bonus augmente de +2. Si le personnage déroge à sa ligne de conduite, le MD pourra décider de supprimer ces bonus.

**Balancé de corde (Ex).** Si un pirate redoutable de niveau 3 se trouve dans une zone surmontée de cordes ou de bômes (et sur un bateau il y en a toujours), il peut choisir, comme action de mouvement ou à la place du mouvement normal lors d'une charge, de se saisir de l'une d'elles et se balancer jusqu'à 6 m en ligne droite. Si le pirate redoutable réussit un jet de Maîtrise des cordes (DD 15), ce mouvement ne provoquera pas d'attaque d'opportunité lors du passage par des espaces contrôlés. Un jet réussi de Maîtrise des cordes (DD 25) permet au personnage de se mouvoir jusqu'à 6 m à travers des espaces occupés sans provoquer d'attaque d'opportunité. Un échec dans les deux cas voudra simplement dire que celui-ci a atteint l'endroit désiré, mais a déclenché les attaques d'opportunité normales. Ce pouvoir extraordinaire est, bien sûr, utilisable sur la terre ferme, par exemple dans une pièce avec des tentures ou un lustre. Les joueurs utilisant les variantes de règle pour Acrobaties (cf. chapitre 2) pourront appliquer les mêmes variantes à ce pouvoir.

**Vent arrière.** Au niveau 3, le pirate redoutable est passé maître dans l'art de tirer parti du moindre souffle de vent pour faire avancer son navire. Ainsi, toute embarcation dont le pirate redoutable est le capitaine voit son mouvement accru de 1,5 km par heure par rapport à la normale.

**Bonus de Prestige.** Au niveau 5, le pirate redoutable gagne un bonus de +2 par rapport à son niveau de personnage, en ce qui concerne l'acquisition de compagnons d'armes avec le don Prestige. Tous les deux niveaux après le niveau 5, le bonus augmente de +2.

**Pied marin.** En action libre, un pirate redoutable peut tenter un jet d'Équilibre (DD 15), une réussite signifiant que tous les malus encourus du fait d'un sol peu stable, tel le pont d'un bateau dans une mer tourmentée, se trouvent annulés. De même, les bonus gagnés par un adversaire se trouvant en position surélevée par rapport au pirate redoutable, ne sont pas pris en compte. Le MD peut attribuer un DD supérieur à 15 pour les sols particulièrement instables ou dangereux.

**Marin d'exception.** Les talents du pirate redoutable à manœuvrer son navire sont légendaires. Au niveau 6, il gagne un bonus d'intuition de +4 au jet de Profession (marin).

**Attaque avec des armes dissimulées.** Un pirate redoutable cache fréquemment des petites dagues dans ses manches ou dans ses bottes. Au niveau 7, un pirate redoutable qui ne possède pas déjà l'aptitude attaque sournoise profite dès lors de cette aptitude à +2d6 de bonus aux dégâts. Mais, il ne peut faire cette attaque sournoise que lorsqu'il utilise des armes dissimulées. Si le personnage a déjà l'aptitude attaque sournoise, provenant d'une autre classe, les bonus aux dégâts se cumulent seulement lors d'une attaque avec une arme dissimulée.

***Hisser le pavillon noir !* (Mag).** L'emblème personnel du pirate redoutable de 8e niveau est si célèbre que lorsqu'il est hissé comme drapeau ou bannière, tous les alliés à 30 m de l'emblème gagnent un bonus de moral de +2 sur leurs jets d'attaque. Ce bonus dure 10 rounds après que le pavillon a été hissé ou jusqu'à ce qu'il soit détruit ou baissé. Cette aptitude peut être utilisée 3 fois par jour, et le pirate redoutable peut brandir lui-même la bannière ou la tendre à un allié qui la brandira pour lui.

**Fléau des mers.** Au niveau 10, les exploits du pirate redoutable sont devenus si fameux que des centaines de marins sont prêts à rejoindre son équipage avec pour seul salaire la possibilité de toucher une part de butin. Le pirate redoutable de haut niveau pourra utiliser ce surplus de main d'œuvre pour armer une douzaine de navires. Tous les ports des petites villes ont assez de marins (soldats et spécialistes de niveau 1) pour armer un seul navire. Les villes de plus grande taille pourront suffire pour constituer les équipages de toute une flotte. Cette aptitude est à séparer du don Prestige, les membres d'équipage acquis avec fléau des mers n'interviennent pas dans le décompte des compagnons d'armes ou des suivants.

## VENGEUR

Un vengeur peut avoir souffert personnellement de la violence criminelle et donc chercher réparation. Un autre peut avoir perdu ses proches, exécutés une nuit au fond d'une impasse. Un autre cherchera l'absolution de son passé criminel. En fait, quelle qu'en soit la cause, un vengeur brûle de combattre le crime en résolvant des enquêtes ou en ramenant des malfaiteurs à la justice.

Le vengeur utilise à la fois des méthodes magiques et traditionnelles pour mener ses enquêtes. Il est passé maître dans

l'art d'écouter « la rumeur de la ville », de trouver les indices décisifs et d'identifier les suspects possibles. Une fois qu'il a une piste, il ne la lâche plus, il appréhende et interroge sans cesse les suspects jusqu'à l'éclatement de la vérité. Un vengeur peut travailler pour le pouvoir local ou la milice de la ville mais il peut être aussi un simple détective qui loue ses services. Certains vont même jusqu'à patrouiller dans les rues la nuit pour stopper les criminels avant qu'ils n'accomplissent leurs sombres méfaits.

Un barde ou un roublard pourra justifier des différentes compétences nécessaires au vengeur très tôt dans sa carrière. Les rôdeurs peuvent aussi être attirés par cette classe car cela ressemble fort à une chasse dont le gibier serait les criminels.

Un PNJ vengeur peut arriver à la rescousse des personnages-joueurs alors qu'ils seraient victimes d'une agression. Mais si les personnages s'avisent de braver les lois sur le territoire du vengeur, nos héros pourraient attirer l'attention d'un vengeur peu complaisant.

**Dés de vie :** d6.

## Conditions

Pour devenir un vengeur, un personnage devra remplir les critères suivants :

**Alignement :** tout non mauvais

**Bonus de base à l'attaque :** +4.

**Compétences :** Fouille 8 degrés de maîtrise, Intimidation 8 degrés de maîtrise, Psychologie 8 degrés de maîtrise, Renseignements 8 degrés de maîtrise.

**Dons :** Vigilance.

## Compétences de classe

Les compétences du vengeur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Crochetage (Dex), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/Sabotage (Int), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Maîtrise des cordes (Dex), Psychologie (Cha), Représentation (Cha), Saut (For). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités de la classe de vengeur.

**Armes et armures.** Un vengeur est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre ainsi qu'au maniement du filet. Il n'est formé au port d'aucune armure.

**Sorts.** Un vengeur peut lancer un nombre restreint de sorts profanes. Ses sorts sont basés sur le Charisme, donc jeter un sort d'un niveau précis nécessite une valeur en Charisme au moins égale à 10 + le niveau dudit sort. Le DD du jet de sauvegarde contre ces sorts est de 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du vengeur. C'est également sa valeur de Charisme qui détermine ses éventuels sorts en bonus (voir la table 1–9 : vengeur). Comme les ensorceleurs, un vengeur n'a pas à préparer à l'avance ses sorts.

***Détection du Mal* (Mag).** Une fois par jour et par niveau, le vengeur pourra détecter le Mal à la manière du paladin (voir la section du paladin au chapitre 3 du *Manuel des Joueurs* ).

**L'œil du détective.** Un vengeur de niveau 2 passant à proximité (au plus 1,5 m) de tout indice a le droit à un jet de Fouille pour le remarquer, même s'il ne le recherchait pas activement. Par contre, le vengeur doit être conscient qu'un crime a été commis, mais n'a pas besoin d'en connaître tous les détails. Les indices ne peuvent pas remonter à plus d'une semaine.

**Connaissance de la rue.** Le joueur peut choisir une ville qui sera considérée comme « le territoire de chasse » du vengeur. Tant qu'il y sera, il profitera d'un bonus de circonstances aux jets de Langage secret et Renseignements. Ce bonus de +2 au niveau 2 augmente avec la progression du niveau selon la table 1–8. S'il déménage, il devra passer un mois à s'acclimater à la nouvelle ville avant de pouvoir justifier des mêmes bonus.

**Chance incroyable.** Au niveau 3, ce pouvoir permet de relancer immédiatement tout jet de dés effectué. Avant de prendre en compte le résultat, le joueur connaissant le résultat pourra décider de relancer le jet. S'il est relancé, le jet devra être gardé. Bien que ce pouvoir soit utilisable plus d'une fois par jour, il ne peut l'être sur le même jet.

**Science de la filature.** Au niveau 4, le vengeur acquiert le don Science de la filature comme don supplémentaire (voir le chapitre 2 de ce supplément pour la description de ce don).



**TABLE 1–8 : VENGEUR**

| Niveau de classe | Bonus de base à l'attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial | – Sorts par jour – 1^er | 2^e | 3^e | 4^e |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +0 | +2 | +2 | *Détection du Mal* | 0 | — | — | — |
| 2 | +1 | +0 | +3 | +3 | L'œil du détective, connaissance de la rue +2 | 1 | — | — | — |
| 3 | +2 | +1 | +3 | +3 | Chance incroyable 1/jour | 1 | 0 | — | — |
| 4 | +3 | +1 | +4 | +4 | Connaissance de la rue +4, Science de la filature | 1 | 1 | — | — |
| 5 | +3 | +1 | +4 | +4 | Punition des coupables 1/jour | 1 | 1 | 0 | — |
| 6 | +4 | +2 | +5 | +5 | Connaissance de la rue +6 | 2 | 1 | 1 | — |
| 7 | +5 | +2 | +5 | +5 | Chance incroyable 2/jour, punition des coupables 2/jour | 2 | 1 | 1 | 0 |
| 8 | +6 | +2 | +6 | +6 | Connaissance de la rue +8 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 9 | +6 | +3 | +6 | +6 | Esprit fuyant | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 10 | +7 | +3 | +7 | +7 | Punition des coupables 3/jour | 3 | 2 | 2 | 2 |

**Punition des coupables (Sur).** Si un vengeur de niveau 5 ou plus est témoin d'un crime selon les lois de son « territoire de chasse », il peut tenter de punir l'auteur. Pour cela, il doit effectuer une attaque normale en ajoutant ses bonus de Charisme (s'il en a) à ses bonus d'attaque habituels. Si cette attaque est réussie, elle occasionne (en plus des dégâts normaux) 1 point de dégâts par niveau de vengeur. Cette attaque doit avoir lieu dans les trois jours suivant le crime, sinon ces bonus ne s'appliquent plus. La punition des coupables est utilisable 1 fois par jour au niveau 5, deux fois par jour au niveau 7 et trois fois par jour au niveau 10. Le vengeur peut utiliser ce pouvoir autant de fois qu'il le désire contre les mêmes malfaiteurs, en réponse aux mêmes crimes observés, tant que cela s'accomplit dans la limite des trois jours. Si le vengeur utilise ce pouvoir sur quelqu'un qui n'est pas coupable du crime observé, les bonus ne s'appliquent pas, mais l'utilisation du pouvoir compte dans l'allocation journalière.

**Esprit fuyant (Ex).** Au niveau 9, le vengeur gagne le pouvoir esprit fuyant (voir la section du roublard au chapitre 3 dans le *Manuel des Joueurs*), s'il ne le possédait pas déjà.

**TABLE 1–9 : NOMBRE DE SORTS CONNUS PAR LE VENGEUR**

| Niveau | 1^er | 2^e | 3^e | 4^e |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | — | — | — |
| 2 | 2 | — | — | — |
| 3 | 3 | 1 | — | — |
| 4 | 3 | 2 | — | — |
| 5 | 4 | 2 | 1 | — |
| 6 | 4 | 3 | 2 | — |
| 7 | 5 | 3 | 2 | 1 |
| 8 | 5 | 4 | 3 | 2 |
| 9 | 5 | 5 | 4 | 2 |
| 10 | 5 | 5 | 4 | 3 |

## Liste de sorts du vengeur

Le vengeur peut choisir ses sorts dans la liste suivante :

**1^er niveau** — *brume de dissimulation, changement d'apparence, détection de la magie, détection des passages secrets, frayeur, identification, lumière.*

**2^e niveau** — *détection de l'invisibilité, détection de pensées, effroi, localisation d'objet, lumière du jour, vision dans le noir, zone de vérité.*

**3^e niveau** — *cercle magique contre le Mal, clairaudience/clairvoyance, communication avec les morts, détection du mensonge, dissipation de la magie, don des langues, émotion.*

**4^e niveau** — *ancre dimensionnelle, détection de la scrutation, localisation de créature, œil du mage, scrutation, terreur.*

# VIRTUOSE

Le virtuose échange volontiers une vie passée à dormir à la belle étoile et à traîner ses guêtres dans des vieux donjons puants contre les acclamations de la foule, les applaudissements des spectateurs après une magnifique représentation, ou de charmants admirateurs qui vous couvrent de cadeaux. Le virtuose laisse volontiers à d'autres les marches à quatre pattes dans d'exigus corridors, ou les recherches de pièges aussi indécelables que mortels. Sa place est sur le devant de la scène, adulé par ses admirateurs. Heureusement pour lui, tous les lieux où il peut voyager devient une scène, du moment qu'il y a des gens, un public qu'il peut impressionner.

Le virtuose est en général un personnage charismatique et aimant la compagnie des autres. Il trouve vite à se faire des amis grâce à ses manières adorables. Certains pourront le qualifier d'égocentrique cyclothymique, mais la plupart des gens se sentent mieux dans leur peau à son contact.

Beaucoup de virtuoses sont des musiciens, quelques-uns sont des comédiens ou des danseurs accomplis. Plus rarement, certains se spécialisent dans des formes artistiques moins convenues comme la prestidigitation ou la jonglerie.

Comme les baladins sont souvent sur les routes, le virtuose peut voyager où bon lui semble, adjoignant à sa vie d'artiste itinérant autant d'aventures qu'il le désire. Grâce à son talent pour attirer l'affection du public, il reste au-dessus de tout soupçon quels que soient les événements illicites ayant pu se dérouler pendant son séjour dans un lieu de représentation.

Les bardes sont naturellement attirés par cette classe de prestige, mais elle ne leur est pas réservée, car les roublards, les illusionnistes ou toute autre combinaison de ces classes peuvent exceller dans cette carrière. Les bardes tendent à donner dans le registre de la musique ou de la représentation théâtrale, les illusionnistes font de très convaincants prestidigitateurs, quant aux roublards ce sont d'étonnants danseurs, acrobates ou artistes de tours de passe-passe. Les personnages

des autres classes n'ont pas assez le goût du contact, ou trouvent d'autres moyens d'exprimer leur côté extraverti, pour choisir avec bonheur cette voie.

**Dés de vie** : d6.

## Conditions

Pour devenir un virtuose, un personnage devra remplir les critères suivants :

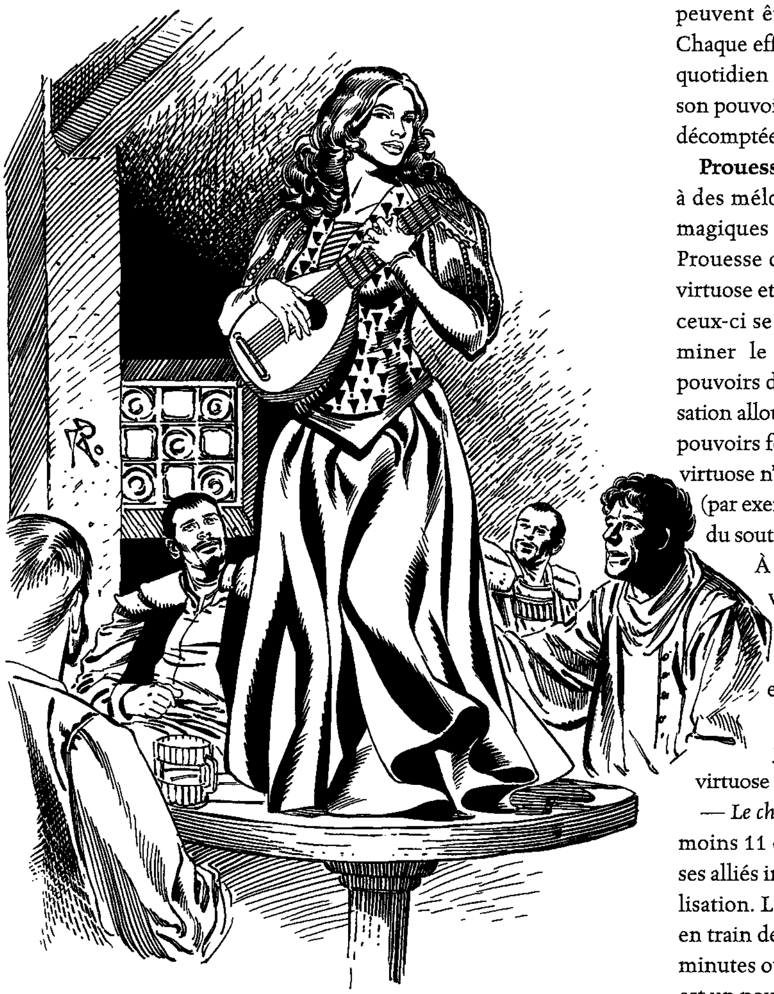
**Compétences :** Diplomatie ou Intimidation 6 degrés de maîtrise, Langage secret 5 degrés de maîtrise, Représentation 10 degrés de maîtrise.

**Sorts :** le personnage doit être capable de jeter des sorts profanes de niveau 0 (tours de magie).

## Compétences de classe

Les compétences du virtuose (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Sag), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Équilibre (Dex), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int.



## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités de la classe du virtuose.

**Armes et armures.** Un virtuose n'acquiert aucune connaissance dans le maniement des armes ou le port des armures.

**Nombre de sorts par jour/Nombre de sorts connus.** Le virtuose utilise souvent la magie pour améliorer ses prouesses, par conséquent il lui est important de maintenir un certain niveau de compétences magiques. À chaque niveau de virtuose qu'il acquiert, il gagne de nouveaux sorts par jour et de nouveaux sorts connus, comme s'il avait progressé de niveau dans son ancienne classe de lanceur de sorts. Il n'acquiert aucune autre capacité liée à cette ancienne classe (don métamagique de création d'objets, nouvelles capacités liées au familier, etc.). Si le personnage avait plus d'une ancienne classe de lanceur de sorts avant de devenir virtuose, il doit choisir laquelle de ces classes profitera de la progression de niveau pour ce qui est de déterminer les sorts par jour et les sorts connus.

**Musique de barde.** Au niveau 1, le virtuose acquiert le pouvoir de musique de barde. Tous les effets musicaux du barde (encouragement, contre-chant, *fascination*, inspiration, *suggestion*, inspiration héroïque) deviennent disponibles, bien sûr les minima en Représentation s'appliquent (voir la section du barde au chapitre 3 dans le *Manuel des Joueurs*). Contre-chant requiert une prouesse musicale ou poétique, tous les autres effets peuvent être atteints par n'importe quel médium artistique. Chaque effet, excepté *suggestion*, enlève une utilisation au quota quotidien de son pouvoir de musique de barde ou du quota de son pouvoir prouesse du virtuose. L'utilisation de *suggestion* n'est décomptée d'aucun quota, mais le sujet doit d'abord être *fasciné*.

**Prouesse du virtuose.** Grâce à des soliloques enflammés ou à des mélodies envoûtantes, le virtuose peut créer des effets magiques au-delà des pouvoirs de la musique bardique. Prouesse du virtuose peut être utilisé une fois par niveau de virtuose et par jour. Si le virtuose possède des niveaux de barde, ceux-ci se cumulent avec les niveaux de virtuose pour déterminer le quota d'utilisations quotidiennes. Beaucoup de pouvoirs de virtuose requièrent la dépense de plus d'une utilisation allouée par le quota quotidien. La plupart des noms de ces pouvoirs font référence à des prouesses musicales, pourtant le virtuose n'est pas limité à la musique comme médium artistique (par exemple, un comédien pourra interpréter « le monologue du soutien » plutôt que le chant du soutien).

À l'image des pouvoirs de la musique de barde, le virtuose peut se battre en utilisant ce pouvoir mais il ne peut pas lancer des sorts, activer des objets magiques s'utilisant à fin d'incantation ou de mot de commande et utiliser son pouvoir prouesse du virtuose dans le même temps. Si la prouesse amène un sujet à faire un jet de Volonté, la seule autre action réalisable par le virtuose dans ce round-ci est un pas de placement de 1,5 m.

— *Le chant du soutien.* Un virtuose de niveau 1 possédant au moins 11 degrés de maîtrise en Représentation peut soutenir ses alliés inconscients, leur permettant d'éviter des jets de stabilisation. Les personnages ainsi affectés ne sont ni stabilisés ni en train de perdre des points de vie. Le chant du soutien dure 5 minutes ou jusqu'à ce que le virtuose cesse de jouer. Ce pouvoir est un pouvoir surnaturel.

**TABLE 1–10 : VIRTUOSE**

| Niveau de classe | Bonus de base à l'attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial | Sorts par jour |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 | Musique de barde, prouesse du virtuose (le chant du soutien) | +1 dans la classe précédente |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 | | +1 dans la classe précédente |
| 3 | +1 | +1 | +1 | +3 | Prouesse du virtuose (calomnie) | +1 dans la classe précédente |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +4 | Prouesse du virtuose (chant discordant) | +1 dans la classe précédente |
| 5 | +2 | +1 | +1 | +4 | Prouesse du virtuose (*note aiguë*) | +1 dans la classe précédente |
| 6 | +3 | +2 | +2 | +5 | Prouesse du virtuose (*mélodie de l'asservissement*) | +1 dans la classe précédente |
| 7 | +3 | +2 | +2 | +5 | Prouesse du virtuose (grande calomnie) | +1 dans la classe précédente |
| 8 | +4 | +2 | +2 | +6 | Prouesse du virtuose (mélodie magique) | +1 dans la classe précédente |
| 9 | +4 | +3 | +3 | +6 | Prouesse du virtuose (chant de fureur) | +1 dans la classe précédente |
| 10 | +5 | +3 | +3 | +7 | Prouesse du virtuose (*mélodie de la révélation*) | +1 dans la classe précédente |

— *Calomnie.* Au niveau 3, le virtuose doté d'au moins 13 degrés de maîtrise dans Représentation, est passé maître dans l'art subtil de diffamer. Il peut interpréter une prouesse artistique pour faire apparaître un personnage ou un groupe (classe, race, nation...) sous son plus mauvais jour. Chaque membre du public devra faire un jet de Volonté d'un DD égal au jet de Représentation du virtuose. Le succès annule l'effet du pouvoir, l'échec modifie l'attitude de la cible vis-à-vis du virtuose d'une catégorie (voir la table 5–4 : tentative d'influence sur les PNJ dans le *Guide du Maître*). De plus, chaque créature affectée gagne un bonus de moral de +2 sur toutes ses interactions sociales avec le sujet des quolibets. La calomnie reste présente à l'esprit des personnes de l'auditoire pour une période de 24 heures pour chaque utilisation quotidienne dépensée du pouvoir du virtuose. Par exemple, un virtuose ayant 7 niveaux de barde et 3 niveaux de virtuose peut utiliser 7 fois par jour son pouvoir de virtuose. Tous ceux qui entendront sa chanson anti-duergar, et rateront leur jet de Volonté, seront affectés pour une semaine. Et il restera au virtuose 3 prouesses du virtuose pour le reste de la journée. Calomnie est un pouvoir surnaturel dépendant du langage, affectant l'esprit [mental].

— *Chant discordant* (Sur). Au niveau 4, le virtuose possédant au moins 14 degrés de maîtrise en Représentation peut inhiber les incantations magiques. Toute personne tentant de jeter un sort durant un chant discordant, devra réussir un jet de concentration (DD 15 + niveau du sort). Un succès s'interprétant comme le déroulement normal de l'incantation, un échec comme la perte du sort en train d'être lancé. L'utilisation de ce pouvoir coûte 3 utilisations quotidiennes des prouesses du virtuose. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel de type son.

— *Note aiguë* (Mag). Au niveau 5, le virtuose possédant au moins 15 degrés de maîtrise en Représentation peut aiguiser les lames de toutes les armes tranchantes ou perforantes dans une zone de 3 m de rayon. Les armes affectées sont comme sous l'effet du sort *affûtage* lancé par un ensorceleur de niveau 6, à l'exception de la durée qui est de 10 mn. Note aiguë coûte 3 utilisations quotidiennes des prouesses du virtuose. Il s'agit d'un pouvoir magique de type transmutation.

— *Mélodie de l'asservissement* (Mag). Au niveau 6, le virtuose possédant au moins 16 degrés de maîtrise en Représentation peut exercer une *domination* sur tout humanoïde précédemment sous l'effet d'une *fascination*. Ce pouvoir fonctionne exactement comme *domination* jeté par un ensorceleur de niveau 9. Le sujet pourra tenter un jet de Volonté (DD 15 + modificateur de Charisme du virtuose) pour en annuler les effets. La mélodie de l'asservissement est un pouvoir magique dépendant du langage, de type *charme*.

— *Grande calomnie* (Sur). Au niveau 7, le virtuose possédant au moins 17 degrés de maîtrise en Représentation peut provoquer une véritable émeute à l'encontre d'un personnage ou d'un groupe désigné. La grande calomnie fonctionne exactement comme la calomnie, excepté qu'elle modifie l'attitude de l'auditoire de deux catégories (d'indifférent à hostile, par exemple). De plus, chaque créature affectée gagne un bonus de moral de +4 sur toutes ses interactions sociales avec la cible des quolibets. La grande calomnie est un pouvoir surnaturel dépendant du langage, affectant l'esprit [mental].

— *Mélodie magique* (Sur). Au niveau 8, le virtuose possédant au moins 18 degrés de maîtrise en Représentation peut augmenter la puissance des jeteurs de sorts alliés. Ceux-ci bénéficient d'un niveau de jeteur de sorts en plus pour déterminer les effets de leurs sorts et leur niveau effectif pour les jets de résistance à la magie. Cet effet persiste tant que le virtuose joue. La mélodie magique coûte 2 utilisations quotidiennes des prouesses du virtuose par minute. C'est un pouvoir surnaturel.

— *Chant de fureur* (Sur). Au niveau 9, le virtuose possédant au moins 19 degrés de maîtrise en Représentation peut provoquer une rage destructrice chez ses alliés. Ce pouvoir fonctionne exactement comme le pouvoir de rage du barbare, il affecte tous les alliés dans une zone de 6 m de rayon, aussi longtemps que le virtuose joue. Le chant de fureur coûte 3 utilisations quotidiennes des prouesses du virtuose par round. Le chant de fureur est un pouvoir surnaturel, affectant l'esprit [mental].

— *Mélodie de la révélation* (Mag). Au niveau 10, le virtuose possédant au moins 20 degrés de maîtrise en Représentation peut faire apparaître les choses telles qu'elles sont vraiment. Tous ceux qui entendent la mélodie de la révélation sont sous l'effet de ce pouvoir, ce qui leur confère le pouvoir de *vision lucide* comme s'ils étaient sous l'effet dudit sort jeté par un ensorceleur de niveau 17. La mélodie de la révélation coûte 2 utilisations quotidiennes des prouesses du virtuose par round et c'est un pouvoir magique de type divination.

# VOLEUR-ACROBATE

Comme toute autre guilde importante, une guilde de voleurs emploie beaucoup de spécialistes : pickpockets, cambrioleurs, escrocs et même voleurs de grand chemin. Pourtant, aucun n'a le prestige du voleur-acrobate, le nec plus ultra des cambrioleurs de haut vol. Tristement célèbre pour ses escapades risquées au-dessus des toits de la ville.

Le voleur-acrobate excelle à pénétrer et à sortir des endroits les plus inaccessibles au commun des mortels. Si toutes les entrées de la guilde des joailliers situées au niveau de la rue sont verrouillées et bien gardées, le voleur-acrobate bondira de toit en toit, de la taverne la plus proche jusqu'au bâtiment en face de la guilde, lancera un grappin au plus haut minaret, puis après s'être balancé d'un côté à l'autre de la rue, crochètera la fenêtre fermée à double tour pour finalement s'emparer de son butin. S'il doit s'échapper en catastrophe, il pourra toujours compter sur son style de combat acrobatique pour se mettre hors d'atteinte.

La plupart des voleurs-acrobates sont issus des rangs des roublards et ont gravi les échelons de la guilde. Parfois, les membres des autres classes (surtout les barbares et les illusionnistes) sont attirés par les capacités acrobatiques et d'escalade de cette classe de prestige.

Il arrive que des aventuriers tombent sur un PNJ voleur-acrobate en plein travail. Parfois, c'est un voleur-acrobate qui loue leurs services pour l'aider lors de missions particulièrement ardues ou simplement pour faire diversion.

**Dés de vie** : d6.

## Conditions

Pour devenir un voleur-acrobate, un personnage devra remplir les critères suivants :

**Compétences :** Acrobaties 8 degrés de maîtrise, Équilibre 8 degrés de maîtrise, Escalade 8 degrés de maîtrise, Saut 8 degrés de maîtrise.

**Spécial :** le personnage devra posséder le pouvoir d'esquive totale et être en bonne relation avec la guilde de voleurs locale.

## Compétences de classe

Les compétences du voleur-acrobate (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Crochetage (Dex), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/Sabotage (Int), Discrétion (Dex), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Estimation(Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Langage secret (Sag), Maîtrise des cordes (Dex), Représentation (Cha), Saut (For). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités de la classe de prestige de voleur-acrobate.

**Armes et armures.** Un voleur-acrobate est formé au maniement de toutes les armes courantes. Mais à l'exception des attaques sournoises, il ne peut porter que les armures légères s'il veut pouvoir utiliser ses capacités de voleur-acrobate.

**Saut carpé (Ex).** Avec une action libre, un voleur-acrobate peut se relever d'une position couchée.



**Table 1–11 : Voleur-acrobate**

| Niveau de classe | Bonus de base à l'attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +2 | +0 | +0 | Saut carpé, saut sans limite |
| 2 | +1 | +3 | +0 | +0 | Équilibriste, Science du croc-en-jambe |
| 3 | +2 | +3 | +1 | +1 | Esquive surnaturelle, chute ralentie (6 m) |
| 4 | +3 | +4 | +1 | +1 | Bonus au combat sur la défensive, attaque sournoise +1d6 |
| 5 | +3 | +4 | +1 | +1 | Charge acrobatique, escalade rapide |
| 6 | +4 | +5 | +2 | +2 | Défense au sol, chute ralentie (9 m) |
| 7 | +5 | +5 | +2 | +2 | Roulé-boulé |
| 8 | +6 | +6 | +2 | +2 | Déplacement périlleux |
| 9 | +6 | +6 | +3 | +3 | Chute ralentie (12 m), attaque sournoise +2d6 |
| 10 | +7 | +7 | +3 | +3 | Combat périlleux |

**Saut sans limite (Ex).** La taille d'un voleur-acrobate ne limite pas sa distance maximale de saut (en hauteur ou en longueur).

**Équilibriste (Ex).** Au niveau 2, le voleur-acrobate acquiert le pouvoir de garder facilement son équilibre sur toutes surfaces dangereuses. Un jet d'Équilibre réussi lui permet de se mouvoir de la totalité de sa vitesse de déplacement, alors qu'habituellement la vitesse est réduite de moitié dans ces conditions.

**Science du croc-en-jambe.** Au niveau 2, le voleur-acrobate gagne Science du croc-en-jambe comme don supplémentaire, même s'il n'a pas le don prérequis Expertise du combat.

**Esquive surnaturelle.** Au niveau 3, le voleur-acrobate gagne le pouvoir d'esquive surnaturelle (voir la section du roublard au chapitre 3 dans le *Manuel des Joueurs* ).

**Chute ralentie (Ex).** Au niveau 3, le voleur-acrobate gagne le pouvoir de chute ralentie (voir la section du moine au chapitre 3 dans le *Manuel des Joueurs* ). Il réduit la hauteur de toute chute qu'il fait de 12 m, pour ce qui est des dégâts encourus. La hauteur de chute est diminuée de 3 m supplémentaires tous les 3 niveaux ultérieurs. Si le personnage possédait déjà ce pouvoir d'une classe précédente, les distances ne se cumulent pas.

**Bonus au combat sur la défensive.** Les perpétuelles acrobaties et contorsions du voleur-acrobate le rendent difficile à atteindre en combat. Lorsqu'il combat sur la défensive, il gagne un bonus d'esquive de +4 à la CA à la place de l'habituel +2 (ou +3 s'il justifie de 5 degrés de maîtrise en Acrobaties). Lorsqu'il exécute l'action simple défense totale, il gagne un bonus d'esquive de +8 à la CA à la place de l'habituel +4 (ou +6 s'il justifie de 5 degrés de maîtrise en Acrobaties).

**Attaque sournoise.** Le voleur-acrobate gagne le pouvoir d'attaque sournoise (voir la section du roublard au chapitre 3 dans le *Manuel des Joueurs* ) au niveau 4. Il gagne +1d6 de dégâts supplémentaires, puis +2d6 au niveau 9. S'il possédait déjà ce pouvoir d'une classe précédente, les bonus aux dégâts se cumulent.

**Charge acrobatique.** Un voleur-acrobate de niveau 5 peut faire une charge acrobatique, en exécutant des sauts périlleux et des sauts de mains tout en avançant en ligne droite sur un adversaire, au moins distant de 6 m. Ainsi, il gagnera l'habituel bonus de charge de +2 sur ses jets d'attaque et le malus de –2 à la CA, mais surtout il pourra placer une attaque sournoise s'il touche son adversaire et réussit un jet d'Acrobaties DD 20. Si le jet de compétence échoue, il pourra tout de même faire les dégâts habituels résultant d'une charge normale.

**Escalade rapide (Ex).** Au niveau 5, le voleur-acrobate devient un maître dans l'art d'escalader. Sur un jet réussi d'Escalade, il pourra se mouvoir de la totalité de sa vitesse de déplacement, un personnage dans cette situation ne pouvant normalement se mouvoir qu'à la moitié de sa vitesse de déplacement. L'escalade rapide est considérée comme une action diverse complexe.

**Défense au sol.** Arrivé au niveau 6, le voleur-acrobate est si habitué à faire des pirouettes et autres cabrioles sur le sol que ses adversaires ne profitent pas du bonus habituel de +4 aux attaques faites contre un ennemi à terre.

**Roulé-boulé.** Au niveau 7, le voleur-acrobate acquiert le pouvoir roulé-boulé (voir la section du roublard au chapitre 3 dans le *Manuel des Joueurs* ), s'il ne le possédait pas.

**Déplacement périlleux (Ex).** Au niveau 8, le voleur-acrobate peut se déplacer normalement même en équilibre sur une surface dangereuse ou alors qu'il est en train d'escalader une paroi. Dans les deux cas, il peut se mouvoir de sa vitesse de déplacement avec chaque action de mouvement dont il dispose, il peut même courir si cette course est en ligne droite. De plus, il peut « faire 10 » sur tous ses jets d'Escalade et d'Équilibre s'il n'est pas engagé en combat.

**Combat périlleux (Ex).** Au niveau 10, le voleur-acrobate peut combattre normalement quelle que soit la chose sur laquelle il est accroché ou en équilibre. Par exemple, un voleur-acrobate en plein combat pourra grimper au mur le plus proche pour profiter du bonus d'attaque dû à une position surélevée. Il devra bien sûr garder une main de libre pour se tenir au mur.



# Chapitre 2 : Compétences et dons

Ce chapitre présente deux nouvelles formes d'artisanat : Artisanat (fabrication de poison) et Artisanat (fabrication de piège), puis il détaille de nouvelles façons d'utiliser les compétences déjà existantes. Il finit sur de nouveaux dons particulièrement utiles aux roublards et aux bardes.

## Petit manuel des poisons

Une dose infime de poison peut rapidement neutraliser un adversaire sans les risques d'un trop long affrontement. Les assassins font un usage quotidien des poisons et certains bardes ou roublards sont prêts à accepter les dangers inhérents à l'emploi de telles substances. Pourtant, les poisons ne sont pas toujours disponibles à la vente, même dans les endroits où ils sont légaux, leur achat peut attirer l'attention de certains groupes de personnes dont il n'est pas souhaitable de se faire connaître. Par conséquent, il est plus facile pour celui qui utilise fréquemment le poison, de le concocter soi-même.

**Table 2–1 : DD des jets d'Artisanat (fabrication de poison)**

| Poison | Types | DD pour le créer | Prix de vente par dose (po) |
|---|---|---|---|
| Ajonc à feuille bleue | Blessure (DD 14) | 15 | 120 |
| Amnésite | Ingestion (DD 14) | 15 | 125 |
| Arsenic | Ingestion (DD 13) | 15 | 120 |
| Bile de dragon | Contact (DD 26) | 30 | 1500 |
| Brume de folie | Inhalation (DD 15) | 20 | 1500 |
| Cendres d'ungol | Inhalation (DD 15) | 20 | 1000 |
| Cendres de liche | Ingestion (DD 17) | 20 | 250 |
| Entolome zébré | Ingestion (DD 11) | 15 | 180 |
| Essence d'ombre | Blessure (DD 17) | 20 | 250 |
| Extrait de lotus noir | Contact (DD 20) | 35 | 4500 |
| Extrait de sanvert | Blessure (DD 13) | 15 | 100 |
| Fluide cervical de charognard rampant | Contact (DD 13) | 15 | 200 |
| Huile de taggit | Ingestion (DD 15) | 15 | 90 |
| Mortelame | Blessure (DD 20) | 25 | 1800 |
| Nitharite | Contact (DD 13) | 20 | 650 |
| Pâte de racine de malyss | Contact (DD 16) | 20 | 500 |
| Poudre d'assonne | Contact (DD 16) | 20 | 300 |
| Racine de terrinave | Contact (DD 16) | 25 | 750 |
| Ténébreux vireux | Ingestion (DD 18) | 25 | 300 |
| Tormentille | Blessure (DD 12) | 15 | 100 |
| Vapeurs d'othur brûlé | Inhalation (DD 18) | 25 | 2100 |
| Venin d'araignée monstrueuse | Blessure (DD 14) | 15 | 150 |
| Venin de guêpe géante | Blessure (DD 18) | 20 | 210 |
| Venin de mille-pattes monstrueux | Blessure (DD 11) | 15 | 90 |
| Venin de scorpion monstrueux | Blessure (DD 18) | 20 | 200 |
| Venin de ver pourpre | Blessure (DD 24) | 20 | 700 |
| Venin de vipère à tête noire | Blessure (DD 12) | 15 | 120 |
| Venin de wiverne | Blessure (DD 17) | 25 | 3000 |

Transformer des ingrédients bruts en substance mortelle réclame de la patience et de la rigueur. Une forme d'Artisanat (fabrication de poison) un peu spécial apporte le savoir nécessaire. Les DD correspondant à la difficulté de manufacturer tel ou tel poison sont précisés de nouveau (provenant du chapitre 3 dans le *Guide du Maître*) sur la table 2–1 de cette page. Faire des poisons avec la compétence Artisanat (fabrication de poison) suit les mêmes règles que la fabrication d'objets avec la compétence Artisanat, décrite dans le *Manuel des Joueurs*, à l'exception des points suivants.

1. Le coût des matières premières varie grandement avec la capacité du personnage à trouver ou non les substances requises. Par exemple, si le poison est fabriqué à partir d'un venin ou d'un extrait de plante et si ces ressources (dans cet exemple, l'animal venimeux ou la plante) sont facilement disponibles, alors le coût des matières premières est un sixième du prix de vente et non un tiers. Dans les autres cas, les matières premières coûtent au moins un tiers du prix de vente (en supposant que ces substances sont disponibles à la vente).

2. Pour déterminer la quantité de poison créé en une semaine, faites un jet d'Artisanat (fabrication de poison) à la fin de chaque semaine. Si celui-ci est un succès, multipliez le résultat du jet par le degré de difficulté de ce jet. Le total est la « valeur de poison » en pièces d'or créées dans la semaine. Quand le total des totaux cumulés de chaque semaine dépasse le prix de vente du poison, une dose est fabriquée. Il est possible de fabriquer plus d'une dose en une semaine, cela dépend du prix du poison et du résultat de votre jet. Si le jet est un échec, vous ne progressez pas dans la fabrication du poison et si vous ratez votre jet avec une marge de 5 ou plus, la moitié des matières premières sont gâchées ; il faudra donc les racheter dès la semaine prochaine.

## Faire son piège soi-même

Les pièges ont de tout temps fait parti de l'arsenal du MD, pourtant grâce à l'utilisation astucieuse de la compétence Artisanat (fabrication de piège), les joueurs aussi peuvent améliorer les protections et les défenses de leurs repaires et forteresses. Le MD peut aussi utiliser ces règles pour modéliser les pièges qu'il prévoit de déclencher sur les aventuriers imprudents.

Les étapes suivantes constituent une ligne directrice destinée à faciliter la création de vos futurs pièges. Votre sens du franc-jeu vous permettra de ne pas exagérer si une de vos créations de conception particulièrement intéressante ne respecte pas cette procédure de création de pièges.

### Étape 1 : trouver un concept

Cette étape va déterminer toutes les autres décisions que vous allez prendre. C'est la plus importante mais aussi la plus facile : il faut juste décider de l'effet de votre piège.

**Types de piège :** un piège peut être mécanique ou magique. Les pièges mécaniques incluent les fosses/trappes, pièges à flèches, les chutes de blocs de pierre, les pièces à immersion aquatique, les scies circulaires et tous les autres pièges qui dépendent d'un mécanisme pour fonctionner. Les pièges magiques peuvent se diviser en deux sous-catégories : les sorts-pièges et les pièges à effets magiques. Les sorts agissant comme des pièges restent de

**TABLE 2–2 : COÛT DE BASE ET MODIFICATEUR DU FP POUR LES PIÈGES MÉCANIQUES**

| Composant | Modificateurs du coût de base | Modificateurs de FP |
|---|---|---|
| Déclencheur | | |
| Pression | — | — |
| Proximité (mécanique) | + 1000 po | — |
| Capteur tactile | — | — |
| Capteur tactile (lié) | –100 po | — |
| Déclencheur périodique | + 1000 po | — |
| Remise à zéro | | |
| Impossible | –500 po | — |
| Réparable | –200 po | — |
| Manuelle | — | — |
| Automatique | +500 po (ou +0 s'il est utilisé avec un déclencheur périodique) | — |
| Passe neutralisant | | |
| Serrure | +100 po +200 par +5 de modificateur au-dessus de 30 pour le DD de Crochetage | — |
| Interrupteur dissimulé | +200 po +200 par +5 de modificateur au-dessus de 25 pour le DD de Fouille | — |
| Serrure dissimulée | +300 po +200 par +5 de modificateur au-dessus de 30 pour le DD de Crochetage, +200 par +5 de modificateur au-dessus de 25 pour le DD de Fouille | — |
| DD du jet de Fouille | | |
| 15 ou moins | –100 po par –1 au-dessous de 20 | –1 |
| 16–19 | –100 po par –1 au-dessous de 20 | — |
| 20 | — | — |
| 21–24 | +200 po par +1 au-dessus de 20 | — |
| 25–29 | +200 po par +1 au-dessus de 20 | +1 |
| 30 ou plus | +200 po par +1 au-dessus de 20 | +2 |

simples sorts, tels *piège à feu* ou *glyphe de garde*. Les pièges à effets magiques déclenchent des effets liés aux sorts lorsqu'ils sont activés comme n'importe quels autres objets magiques (bâtons, sceptre ou anneau, etc.). Les règles pour déterminer le coût, le FP et les méthodes de construction diffèrent selon le type de piège que vous tentez de fabriquer.

**Composants du piège :** tout piège (mécanique ou magique) doit avoir les composants suivants : déclencheur, remise à zéro, DD du jet de Fouille, DD du jet de Désamorçage/sabotage, bonus d'attaque (ou DD du jet de sauvegarde ou à retardement), dégâts/effets et facteur de puissance. Certains de ces composants peuvent être plus ou moins importants et certains pièges peuvent inclure des éléments qui n'existent pas dans d'autres (poison ou système de désactivation grâce à un passe neutralisant).

## Étape 2 : déterminer le déclencheur et la remise à zéro

Maintenant que vous avez une idée générale de ce que fait votre piège, vous pouvez commencer à spécifier les détails. Les choix présents pourront influencer le FP et le coût du piège, comme il est décrit dans les tables 2–2 et 2–3. Conservez le total provisoire de ces ajustements, vous en aurez besoin à l'étape 4.

### Déclencheur

C'est le déclencheur qui détermine comment le piège se met en marche.

**Pression :** un déclencheur par pression active un piège lorsque quelqu'un se tient sur une dalle précise. Par exemple, une trappe hérissée de pieux s'active lorsqu'une créature marche à un certain endroit. Ce type de déclencheur est le plus employé pour les pièges mécaniques.

**Proximité :** ce déclencheur active le piège lorsqu'une créature approche à une certaine distance de celui-ci. Ce type de déclencheur diffère de celui à pression, car il est inutile que la créature se tienne à un endroit précis. Une créature volante peut activer ce type de déclencheur alors qu'il ne se serait rien produit avec un déclencheur à pression. Les déclencheurs de proximité sont extrêmement sensibles au plus léger déplacement d'air ; cela limite donc leur utilisation à des environnements confinés tels que les cryptes ou les caveaux. Le sort *alarme* agit comme un déclencheur de proximité qui active les pièges à effets magiques. Vous pouvez réduire la zone d'effet de ce sort pour le faire couvrir un plus petit espace.

Certains pièges à effets magiques ont des déclencheurs de proximité particuliers qui ne s'activent que dans certaines conditions (types de créatures, alignement, etc.). Pour construire ce type de déclencheur, il faut ajouter un sort approprié (habituellement de type divination) au piège pour qu'il puisse discriminer les créatures approchantes. Par exemple, un *détection du Bien* pourra servir comme déclencheur de proximité pour un autel maléfique, activant un piège qui y est associé seulement lorsqu'une personne d'alignement bon s'en approche.

**Capteurs sonores :** ce déclencheur magique active le piège dès qu'il détecte un son. Il fonctionne comme une oreille artificielle dotée d'un bonus aux jets de Perception auditive de + 15. Les déplacements silencieux, les silences magiques et autres effets qui limitent les bruits, empêchent ce déclencheur de fonctionner correctement. Pour construire ce type de déclencheur, il faut y associer un sort de *clairaudience*.

**Capteurs visuels :** ce type de déclencheur fonctionne comme un œil artificiel, activant le piège lorsqu'il « voit » quelque chose. Pour le construire, il faut y associer un des sorts de la table suivante. La portée de la vision et le bonus au jet de Détection dépendent du sort choisi sur cette table.

**TABLE 2–2 (SUITE)**

| Composant | Modificateurs du coût de base | Modificateurs de FP |
|---|---|---|
| DD du jet de Désamorçage/sabotage | | |
| 15 ou moins | –100 po par –1 au-dessous de 20 | –1 |
| 16–19 | –100 po par –1 au-dessous de 20 | — |
| 20 | — | — |
| 21–24 | +200 po par +1 au-dessus de 20 | — |
| 25–29 | +200 po par +1 au-dessus de 20 | +1 |
| 30 ou plus | +200 po par +1 au-dessus de 20 | +2 |
| Fosses/trappes et autres pièges dont l'effet dépend d'un jet de sauvegarde | | |
| Jet de Réflexes (DD 19 ou moins) | –100 po par –1 au-dessous de 20 | –1 par –5 au-dessous de 20 |
| Jet de Réflexes (DD 20) | — | — |
| Jet de Réflexes (DD 21 ou plus) | +300 po par –1 au-dessus de 20 | +1 par +5 au-dessus de 20 |
| Pièges utilisant l'attaque à distance | | |
| Bonus à l'attaque +9 ou moins | –100 po par –1 au-dessous de +10 | –1 par –5 au-dessous de +10 |
| Bonus à l'attaque +10 | — | — |
| Bonus à l'attaque +11 ou plus | +200 po par +1 au-dessus de +10 | +1 par +5 au-dessus de +10 |
| Dégâts « de force » | +100 po par +1 dégât (max. +4) | — |
| Pièges utilisant l'attaque au corps à corps | | |
| Bonus à l'attaque +9 ou moins | –100 po par –1 au-dessous de +10 | –1 par –5 au-dessous de +10 |
| Bonus à l'attaque +10 | — | — |
| Bonus à l'attaque +11 ou plus | +200 po par +1 au-dessus de +10 | +1 par +5 au-dessus de +10 |
| Dégâts « de force » | +100 po par +1 dégât (max. +8) | — |
| Dégâts et effets | | |
| Moyenne des dégâts | — | +1 par 7 points de dégâts moyens* |
| Détails particuliers | | |
| À retardement (1 round) | — | +3 |
| À retardement (2 rounds) | — | +2 |
| À retardement (3 rounds) | — | +1 |
| À retardement (4 rounds ou plus) | — | –1 |
| Cibles multiples | — | +1 (+0 si ne rate jamais) |
| Gaz | — | — |
| Mécanisme alchimique | — | Niveau du sort de l'effet de sort imité |
| Ne rate jamais | +1000 po | — |
| Poison | — | FP du poison utilisé** |
| Attaque de contact | — | +1 |
| Immersion aquatique | — | +5 |
| Pieux de fosse | — | +1 |
| Coût supplémentaire (ajouté au coût de base) | | |
| Poison | coût du poison utilisé† (x20 si remise à zéro automatique) | |
| Mécanisme alchimique | coût de l'objet sur la table 7–9 du *Manuel des Joueurs* (x20 si remise à zéro automatique) | |

* arrondi au plus proche multiple de 7 (arrondir au-dessus pour les moyennes qui sont au centre de classe entre deux nombres). Par exemple, un piège occasionnant 2d8 points de dégâts (une moyenne de 9 points) arrondi vers le bas à 7, un autre inflige 3d6 points de dégâts (une moyenne de 10,5) arrondi vers le haut à 14.
** voir table 2–4. † voir table 2–1.

| Sorts | Portée de la perception | Bonus au jet de Détection |
|---|---|---|
| *œil du mage* | ligne d'horizon (portée illimitée) | +20 |
| *clairvoyance* | un lieu défini à l'avance | +15 |
| *vision lucide* | jusqu'à une portée de vue de 36 m | +30 |

Si vous désirez que le piège puisse « voir » dans l'obscurité, vous devez choisir le sort *vision lucide* ou ajouter à ceux déjà présents le sort *vision dans le noir* (notez que ce sort limite la portée de perception du piège à 18 m). Si des procédés tels que l'invisibilité, le déguisement ou l'illusion peuvent tromper les sorts cités plus haut, alors ces mêmes procédés peuvent duper le capteur visuel.

**Capteur tactile :** ce type de déclencheur qui actionne le piège lorsqu'il est touché est généralement le plus simple à fabriquer. Il peut être relié physiquement au système occasionnant les dégâts (comme une aiguille qui jaillit d'une serrure), mais ce n'est pas une obligation. Vous pouvez concevoir un déclencheur à capteur tactile magique en ajoutant le sort *alarme* à votre piège dont vous aurez réduit la zone d'action du sort au seul endroit occupé par le déclencheur tactile.

**Déclencheur périodique :** il active le piège au bout d'un certain temps, ou bien à périodicité régulière. Par exemple, un pendule doté d'une extrémité acérée qui se balance en travers d'un passage tous les 4 rounds est un piège activé par un déclencheur périodique.

**TABLE 2–3 : COÛT DES MATIÈRES PREMIÈRES ET MODIFICATEURS DU FP POUR LES PIÈGES À EFFETS MAGIQUES**

| Composant | Modificateurs de coût des matières premières** | Modificateurs de coût des PX** | Modificateurs de FP |
|---|---|---|---|
| Sort de plus haut niveau (une utilisation) | 50 po x niveau du jeteur x niveau du sort | 4 PX x niveau du jeteur x niveau du sort | Niveau du sort ou + 1/7 de points de la moyenne de dégâts par round* |
| Sort de plus haut niveau (remise à zéro automatique) | 500 po x niveau du jeteur x niveau du sort | 40 PX x niveau du jeteur x niveau du sort | Niveau du sort ou + 1/7 de points de la moyenne de dégâts par round* |
| Alarme | — | — | — |
| Autre effet de sort (une utilisation) | 50 po x niveau du jeteur x niveau du sort | 4 PX x niveau du jeteur x niveau du sort | — |
| Autre effet de sort (remise à zéro automatique) | 500 po x niveau du jeteur x niveau du sort | 40 PX x niveau du jeteur x niveau du sort | — |

**Coût supplémentaire (ajouté au coût des matières premières)**

| | |
|---|---|
| Composantes matérielles | Coût de toutes les composantes matérielles utilisées (x 100 si remise à zéro automatique) |
| Coût en PX | 5 x coût en PX (x 100 si remise à zéro automatique) |

* arrondi au plus proche multiple de 7 (arrondir au-dessus pour les moyennes qui sont au centre de classe entre deux nombres). Par exemple, un piège occasionnant 2d8 points de dégâts (une moyenne de 9 points) arrondi vers le bas à 7, un autre inflige 3d6 points de dégâts (une moyenne de 10,5) arrondi vers le haut à 14.

**ces formules sont correctes. Celles données dans le paragraphe Création de pièges magiques au chapitre 4 du *Guide du Maître* sont fausses.

**Déclencheur par un sort :** tous les pièges magiques ont ce type de déclencheur. Leur description dans le *Manuel des Joueurs* présente les conditions de déclenchement de chacun.

## Remise à zéro

Ce composant détermine les conditions dans lesquelles le piège se réactive. Les différentes possibilités sont les suivantes :

**Remise à zéro (impossible) :** sauf à reconstruire complètement le piège, celui-ci ne fonctionnera jamais plus d'une fois. C'est le cas des sorts-pièges.

**Remise à zéro (réparable) :** pour obtenir le fonctionnement du piège une nouvelle fois, vous devez le réparer.

**Remise à zéro (manuelle) :** réactiver le piège signifie que quelqu'un remette en place ses composants. C'est la procédure standard pour la plupart des pièges mécaniques.

**Remise à zéro (automatique) :** le piège se remet à zéro tout seul, immédiatement ou après un certain laps de temps. Les pièges à effets magiques possèdent cette option gratuitement.

## Passe neutralisant (élément optionnel)

Si vous prévoyez de franchir vous-même votre propre piège, c'est peut-être une bonne idée de prévoir un passe (une sorte de mécanisme qui désactive temporairement le piège). Ce composant est communément utilisé par les pièges mécaniques, car les sorts-pièges ont eux leur propre procédure de désactivation temporaire. La difficulté du jet (DD) donné plus bas est un minimum, l'augmenter induit une augmentation du coût (voir la table 2–2).

**Serrure :** elle nécessite un jet de Crochetage (DD 30) pour la déverrouiller.

**Interrupteur dissimulé :** il faut un jet de Fouille (DD 25) pour le trouver.

**Serrure dissimulée :** elle combine les deux spécificités présentées plus haut : pour la trouver, il faut réussir un jet de Fouille (DD 25), pour la déverrouiller un jet de Crochetage (DD 30).

# Étape 3 : calculer les caractéristiques chiffrées du piège

Maintenant que vous avez défini le déclencheur, la remise à zéro et le passe de votre piège, il est temps de concevoir le piège lui-même. Vous devez calculer le DD du jet de Fouille et de Désamorçage/sabotage, les bonus au jet d'attaque ou le DD du jet de sauvegarde ainsi que les dégâts et/ou effets initiaux ou secondaires éventuels. Conservez le total provisoire des coûts et des ajustements au FP, beaucoup de caractéristiques du piège vont modifier ces éléments.

## DD du jet de Fouille et DD du jet de Désamorçage/sabotage

Le constructeur du piège détermine les degrés respectifs de difficultés pour le jet de Fouille et de Désamorçage/sabotage uniquement pour les pièges mécaniques. Pour tous les pièges magiques, cette valeur dépend du plus haut niveau de sort utilisé.

**Piège mécanique :** le DD de base pour les deux jets est 20. Augmenter ou diminuer un ou deux de ces DD affecte le coût de base et le FP, comme il est indiqué sur la table 2–2.s

**Piège magique :** le DD de base pour les deux jets est égal à 25 + le niveau de sort le plus haut des sorts utilisés. Seuls les personnages dotés du pouvoir pièges peuvent tenter ces jets. Ces valeurs n'affectent en rien le coût du piège ou son FP.

## Bonus d'attaque/jets de sauvegarde

Habituellement, un piège joue un jet d'attaque ou nécessite un jet de sauvegarde pour éviter ses effets. En consultant les rubriques suivantes, vous déterminerez quelle option est la plus appropriée pour votre piège. Parfois, un piège utilise ces deux options, ou même aucune (voir « ne rate jamais », page 30).

**Fosses/trappes :** ce sont des trous (couverts, on les appelle des trappes) dans lesquels les personnages peuvent tomber et subir des dégâts. Une fosse n'a pas à effectuer de jet d'attaque, par contre un jet réussi de Réflexes (DD déterminé par le constructeur) permet d'éviter

**TABLE 2–4 : MODIFICATEUR DE FP PAR TYPE DE POISON**

| Type de poison | Modificateur de FP |
|---|---|
| Ajonc à feuille bleue | +1 |
| Bile de dragon | +6 |
| Brume de folie | +4 |
| Cendres d'ungol | +3 |
| Essence d'ombre | +3 |
| Extrait de lotus noir | +8 |
| Extrait de sanvert | +1 |
| Fluide cervical de charognard rampant | +1 |
| Mortelame | +5 |
| Nitharite | +4 |
| Pâte de racine de malyss | +3 |
| Poudre d'assonne | +3 |
| Racine de terrinave | +5 |
| Tormentille | +1 |
| Vapeurs d'othur brûlé | +6 |
| Venin d'araignée monstrueuse | +2 |
| Venin de guêpe géante | +3 |
| Venin de mille-pattes monstrueux | +1 |
| Venin de scorpion monstrueux | +3 |
| Venin de ver pourpre | +4 |
| Venin de vipère à tête noire | +1 |
| Venin de wiverne | +5 |

d'y tomber. Les autres pièges mécaniques basés sur un jet de sauvegarde fonctionnent de façon similaire.

**Pièges utilisant l'attaque à distance :** ces pièges projettent des dards, flèches et autres javelines, lorsqu'ils sont activés. Le constructeur détermine les bonus d'attaque.

**Pièges utilisant l'attaque au corps à corps :** ces pièges incluent les lames qui surgissent des murs ou les blocs de pierres qui se détachent du plafond. Le constructeur détermine les bonus d'attaque.

## Dégâts et/ou effets

L'effet d'un piège est simplement ce qu'il advient lorsque quelqu'un le déclenche. Généralement, cela s'exprime par des dégâts ou des effets magiques subis par l'infortunée victime, pourtant certains pièges ont des effets particuliers.

Si votre piège occasionne une perte de points de vie, calculez la moyenne de ceux-ci lors d'un jet d'attaque réussi, puis divisez cette moyenne par 7, le résultat étant arrondi au plus proche multiple de 7. Par exemple, si un piège projette 1d4 dards (dégâts : 1d4 par dard), les dégâts moyens sont égaux à la moyenne du nombre de dards projetés (moyenne de 2,5) par la moyenne des dégâts par dard (moyenne de 2,5), donc 2,5 x 2,5 = 6,25 qui s'arrondit à 7 (le plus proche multiple de 7). Se reporter à la table 2–2 pour déterminer le modificateur de FP.

**Fosses/trappes :** tomber dans une fosse occasionne 1d6 points de dégâts par 3 m de profondeur.

**Pièges utilisant l'attaque à distance :** ils occasionnent des dégâts en fonction des munitions des armes utilisées. Par exemple, un piège qui active le tir de flèche d'un arc long occasionne 1d8 de dégâts par touche. Vous pouvez construire des systèmes qui infligent plus de dégâts, par exemple un piège qui propulserait une lance avec une attaque « de force » à distance (+4 de bonus de force, à l'image des arcs du même nom), pour une capacité de dégâts de 1d8+4 points de vie par attaque réussie.

**Pièges utilisant l'attaque au corps à corps :** ils occasionnent les dégâts des armes utilisées. Dans le cas des pièges par chute de blocs de pierre, il vous faudra estimer les dégâts contondants. Rappelez-vous que quel que soit votre système de remise à zéro du piège, celui-ci devra ramener les blocs de pierre dans leurs logements initiaux. Vous pouvez aussi construire des systèmes qui occasionnent plus de dégâts.

**Sorts-pièges magiques :** ils produisent les mêmes effets que ceux des sorts auxquels ils se rapportent, comme il est indiqué dans les descriptions du *Manuel des Joueurs*. Comme tous les sorts, ils autorisent un jet de sauvegarde dont le DD est de 10 + le niveau du sort + le modificateur de caractéristique correspondant.

**Pièges à effets magiques :** ce type de piège produit les mêmes effets que ceux des sorts qui lui sont associés, comme il est indiqué dans les descriptions du *Manuel des Joueurs*. À l'image de ces sorts, si ceux-ci autorisent un jet de sauvegarde, alors le piège intégrant le même sort en permet un. Le DD de ce jet de sauvegarde est de 10 + le niveau du sort x 1,5. Certains de ces sorts utilisent des jets d'attaque plutôt que des jets de sauvegarde.

**Effets particuliers :** certains pièges se distinguent par des détails spécifiques introduisant des effets particuliers, comme la capacité de noyer leurs victimes grâce à un piège à immersion ou la capacité à affaiblir temporairement une caractéristique grâce à un poison (voir la table 2–1), ces effets peuvent être choisis par le constructeur du piège.

## Composants divers pour pièges

Certains pièges possèdent des détails spécifiques optionnels qui peuvent les rendre bien plus mortels. Les possibilités les plus fréquentes sont listées ci-dessous.

**À retardement :** il y a un laps de temps entre le moment du déclenchement du piège et le moment où il inflige des dégâts. Un piège avec le détail spécifique « ne rate jamais » a toujours le détail spécifique « à retardement ».

**Attaque de contact :** ce détail spécifique peut être intégré à tout piège qui nécessite seulement une attaque de contact (au corps à corps ou à distance) pour faire des dégâts.

**Cibles multiples :** ces pièfges peuvent plus d'un personnage.

**Eau :** tout piège qui intègre le risque de noyade (comme une pièce sans issue se remplissant d'eau ou des sables mouvants dans lesquels un personnage peut s'enliser) tombe dans cette catégorie. Ces pièges intègrent généralement les détails spécifiques « ne rate jamais » et « à retardement ».

**Fosses/trappes avec fond particulier :** s'il y a quelque chose de dangereux au fond de la fosse, autre que des pieux, il est préférable de le traiter comme un autre piège (voir Piège multiple, plus bas) doté

### Les autres manières de venir à bout d'un piège

Il est possible d'endommager la plupart des pièges sans avoir recours à la compétence Désamorçage/sabotage.

**Pièges utilisant l'attaque à distance :** une fois que vous savez que le piège est là, une manière rudimentaire mais efficace d'en venir à bout peut être de fausser le mécanisme, en supposant que vous pouvez y accéder. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez toujours boucher les trous d'où jaillissent les projectiles. Vous bénéficierez ainsi d'une couverture totale par rapport aux attaques du piège, sauf si les projectiles font assez de dégâts pour traverser ce qui bouche les orifices.

**Pièges utilisant l'attaque au corps à corps :** vous pouvez neutraliser ces pièges en détruisant le mécanisme ou en bloquant les armes, comme il est décrit plus haut. Vous pouvez aussi étudier la façon dont se déclenche le piège pour être capable de l'éviter juste à temps. Si vous ne faites rien d'autre qu'étudier le piège lorsqu'il s'active, vous gagnez un bonus d'esquive de +4 contre les attaques de ce piège si vous le redéclenchez dans la minute qui suit.

**Fosses/trappes :** saboter une fosse revient généralement à détruire la trappe qui la masque, pour la dévoiler à tous. Remplir la fosse d'une quelconque substance ou fabriquer un pont de fortune au-dessus est un simple travail manuel et pas l'utilisation de la compétence Désamorçage/sabotage. Vous pouvez aussi endommager les pieux qui se trouvent au fond de la fosse en les frappant (ils peuvent être détruits comme des dagues).

**Pièges magiques :** *dissipation de la magie* fait des merveilles pour ce type de piège. Si vous réussissez un jet de niveau du personnage contre le niveau du créateur du piège, le piège cesse de fonctionner pendant 1d4 rounds. Cela fonctionne uniquement avec la version ciblée de *dissipation de la magie*, pas avec la version de zone.

d'un déclencheur par pression qui s'active au moindre impact significatif. Les possibilités incluent l'acide, des monstres ou de l'eau (ce qui réduit les dégâts de chutes, voir la partie Fosses, trappes et gouffres au chapitre 4 du *Guide du Maître* ).

**Fosses/trappes hérissées de pieux :** traiter les pieux au fond des fosses comme des dagues, chacun avec un bonus d'attaque de +10 et un bonus de dégâts de +1 par 3 m de profondeur de la fosse (avec un maximum de +5). Tout personnage tombant dans la fosse peut être touché par 1d4 pieux. Les pieux de fosse ne rajoutent pas à la moyenne de dégâts d'un piège, de même ces bonus aux dégâts ne constituent pas des dégâts de force (voir Pièges utilisant l'attaque à distance).

### Réparation et remise à zéro des pièges mécaniques

:éparer un piège mécanique equiert un jet d'Artisanat (fabrication de piège) avec un DD égal à elui qui avait été nécessaire pour : construire. Le coût des matières remières est égal au cinquième u prix de vente du piège. Le emps nécessaire à la réparation e calcule de la même manière que elui de la construction, si ce n'est ue l'on remplace le prix de vente ar le coût des matières premières écessaires aux réparations.

**Gaz :** le danger réside dans la nature du gaz empoisonné qui est émis par le piège. Ce type de piège possède généralement les détails spécifiques « ne rate jamais » et « à retardement ».

**Mécanisme alchimique :** les pièges mécaniques peuvent intégrer des appareillages de nature alchimique, des substances ou des objets spéciaux comme des feux grégeois, des pierres à tonnerre, des sacoches immobilisantes et autres objets du même acabit. Certains de ces objets imitent l'effet d'un sort, par exemple l'effet d'une sacoche immobilisante est similaire au sort *enchevêtrement*, l'effet d'une pierre de tonnerre est similaire au sort *surdité* (un des choix du sort *cécité/surdité* ). Si l'objet imite l'effet d'un sort, augmentez son FP comme il est indiqué table 2–2.

**Ne rate jamais :** lorsqu'un pan de mur entier se déplace pour vous écraser, vos bons réflexes ne sont que de peu d'utilité, car comment l'éviter dans une pièce où il n'y a pas d'issue à atteindre rapidement. Ce type de piège n'a pas de bonus au jet d'attaque, ni de DD pour un quelconque jet de sauvegarde, mais possède le détail spécifique « à retardement ». La plupart des pièges à submersion et à gaz sont des pièges avec le détail spécifique « ne rate jamais ».

**Poison :** les pièges qui utilisent ce procédé sont plus dangereux que leurs équivalents sans poison, par conséquent ils ont des FP plus élevés. Pour calculer les FP correspondants, trouvez le modificateur de FP de chaque poison sur la table 2–4, au-dessus. Seuls les poisons se diffusant par blessure, contact ou inhalation sont utilisables avec les pièges, au contraire des poisons par ingestion.

Certains pièges (par exemple une table enduite de poison de contact) infligent simplement les dégâts du poison. D'autres, comme des flèches empoisonnées, infligent en plus les dégâts dus à l'arme employée.

### Calculer le FP du piège

Pour cela, il faut additionner tous les modificateurs de FP et la valeur de base FP du piège.

**Piège mécanique :** la valeur de base du FP est de 0. Si votre FP final est de 0 ou moins, rajoutez des détails spécifiques pour obtenir une valeur au moins égale à 1.

**Piège magique :** pour un sort-piège ou un piège à effets magiques, la valeur de base est 1. Seul le niveau du sort le plus haut modifie le FP du piège.

**Piège multiple :** si le piège est en fait constitué de plusieurs pièges reliés entre eux et affectant approximativement le même endroit, alors il faut déterminer les FP de chaque piège indépendamment.

*Piège multiple dépendant :* si un piège dépend du succès d'un autre (par exemple, si le fait d'éviter un piège empêche de tomber dans un second), alors il faut calculer le FP du piège en utilisant les FP respectifs des différents pièges qui le constitue, en procédant comme suit. Se rapporter à la table 4–1 du *Guide du Maître* et déterminer le ND avec les FP des pièges, considérer le ND obtenu comme le FP des pièges combinés.

*Piège multiple indépendant :* si deux pièges ou plus agissent indépendamment (par exemple, aucun des deux ne dépend du fonctionnement de l'autre pour s'activer), ils doivent être considérés comme deux pièges différents.

## Étape 4 : calculer le coût

Le coût dépend du type de piège. La méthode de calcul est donnée pour les trois principaux types.

### Pièges mécaniques

Le coût de base d'un piège mécanique est de 1000 po. Appliquez tous les modificateurs de la table 2–2 pour les différents composants inclus dans votre piège, pour obtenir le coût de base modifié.

Le prix de vente est le coût de base modifié x le FP + le coût des détails spécifiques. Le prix de vente minimal pour un piège mécanique est de 100 po x le FP.

Après avoir multiplié le coût de base modifié par le FP, rajoutez-y le coût de tout poison ou objet alchimique que vous avez inclus. Si le piège utilise un de ces éléments et possède le composant remise à zéro automatique, multipliez le coût du poison et de l'engin alchimique par 20 pour assurer des réserves suffisantes.

**Piège multiple :** si un piège est composé de plusieurs autres pièges, déterminez le prix de vente de chacun des pièges qui le constituent puis faites la somme des prix pour obtenir le prix de vente global. Cela fonctionne pour les pièges dépendants ou indépendants.

### Pièges à effets magiques

Les pièges à effets magiques à utilisation unique coûtent 50 po x niveau du personnage x niveau du sort. Les pièges à effets magiques avec le composant remise à zéro automatique coûtent 500 po x niveau du personnage x niveau du sort + les coûts supplémentaires. Le coût en PX est de 40 PX x niveau du personnage x niveau du sort. Si le piège utilise plus d'un sort (par exemple, un déclencheur visuel et sonore en plus de l'effet du sort principal), vous devez le payer (excepté le sort *alarme* qui est gratuit).

Tous ces coûts supposent que vous jetez vous-même les sorts nécessaires. S'il faut louer les services d'un PNJ jeteur de sorts, ce coût vient en plus (voir le paragraphe objets spéciaux ou de qualité supérieure au chapitre 7 du *Manuel des Joueurs* ).

Les pièges à effets magiques prennent une journée à construire, par 500 po de coût.

### Sorts-pièges

Ce type de sort a un coût seulement si vous louez les services d'un PNJ jeteur de sorts pour lancer le sort approprié (voir la partie Objets spéciaux ou de qualité supérieure au chapitre 7 du *Manuel des Joueurs* ).

## Étape 5 : fabriquer le piège

Maintenant que vous avez conçu le piège, il est temps de le fabriquer. En fonction des composants, cela peut réclamer l'achat de matières

premières particulières, l'usage de la compétence Artisanat (fabrication de piège), l'incantation de certains sorts ou une combinaison de tous ces procédés.

## Pièges mécaniques

Construire un piège mécanique est un processus en trois étapes. Vous devez d'abord calculer le DD du jet d'Artisanat (fabrication de piège), puis obtenir les matières premières et enfin faire un jet d'Artisanat (fabrication de piège) toutes les semaines jusqu'à la finalisation du piège.

**DD du jet d'Artisanat (fabrication de piège) :** le DD de base pour ce jet dépend du FP du piège, voir la table 2–5.

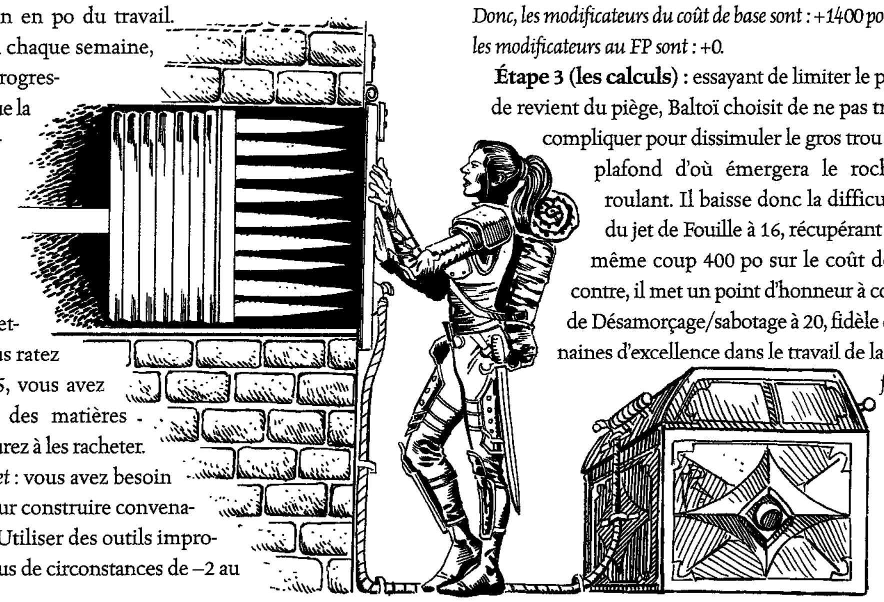
**TABLE 2–5 : DD DU JET D'ARTISANAT (FABRICATION DE PIÈGE)**

| FP du piège | DD de base du jet d'Artisanat (fabrication de piège) |
|---|---|
| 1–3 | 20 |
| 4–6 | 25 |
| 7–10 | 30 |
| **Modificateur au DD du jet** | |
| **Composants additionnels** | **d'Artisanat (fabrication de piège)** |
| Déclencheur de proximité | +5 |
| Remise à zéro automatique | +5 |

Ajoutez tous les modificateurs de la seconde partie de la table à la valeur de base obtenue grâce à la première partie. La somme est le DD du jet d'Artisanat (fabrication de piège).

**Acheter les matières premières :** ces matériaux bruts (incluant les armes, le poison et tous les objets nécessaires) coûtent habituellement un tiers du prix de vente. Pourtant, si le MD le décide, certains pièges très originaux peuvent réclamer des matières premières qui sont difficilement disponibles sur le lieu de construction ou ses environs. Cela forcera le personnage à entreprendre un voyage ou à payer le prix de la rareté. Par exemple, du venin de scorpion noir n'est pas forcément disponible dans une forteresse située dans les glaces polaires.

**Jouer le jet :** pour évaluer le travail accompli chaque semaine, faites un jet d'Artisanat (fabrication de piège). Si c'est une réussite, multipliez le résultat du jet par le DD de ce même jet. Le total représente la progression en po du travail. Répétez l'opération chaque semaine, en cumulant les progressions en po, et lorsque la somme de ces progressions égale ou dépasse le prix de vente, le piège est terminé. Si vous ratez un jet, vous ne progressez pas cette semaine et si vous ratez un jet de plus de 5, vous avez gaspillé la moitié des matières premières et vous aurez à les racheter.



*Modificateur du jet* : vous avez besoin d'outils d'artisan pour construire convenablement un piège. Utiliser des outils improvisés donne un malus de circonstances de –2 au jet d'Artisanat (fabrication de piège), par contre l'utilisation d'outils d'artisan de qualité supérieure donne un bonus de circonstances de +2. De plus, les nains ont un bonus racial de +2 à tout jet d'Artisanat (fabrication de piège), si le piège fabriqué est majoritairement constitué de métal ou de pierre.

*Main d'œuvre* : si le piège requiert des travaux de maçonnerie, cela peut aider d'avoir des bras supplémentaires, même s'ils ne sont pas qualifiés. Sauf si le piège est si petit qu'une seule personne puisse y travailler, l'aide d'ouvriers peut accélérer le travail. Dès que vous profitez de la présence d'ouvriers supplémentaires (dont la présence n'est pas indispensable au projet) en nombre suffisant (le MD déterminera lui-même ce nombre), votre progression en po est doublée chaque semaine.

## Exemple de piège : le rocher roulant de Baltoï

Nous allons vous expliquer le fonctionnement des règles à travers l'exemple du piège de Baltoï.

**Étape 1 (le concept) :** Baltoï, le roublard nain, veut construire un piège pour empêcher les intrusions dans son repaire souterrain. Son idée est un piège basé sur un gros rocher qui dévalera le long de son corridor d'entrée, écrasant les curieux.

**Étape 2 (déclencheur, remise à zéro et passe) :** Baltoï a de mauvais souvenirs d'intrus pouvant voler, il prévoit donc un déclencheur de proximité (un système très sensible qui activera le mouvement du rocher au moindre déplacement d'air). Un système de remise à zéro manuel lui semble souhaitable, même s'il faudra l'ensemble de ses gardes pour ramener le rocher roulant en place. Pour le passe neutralisant, Baltoï opte pour un interrupteur très bien dissimulé (jet de Fouille DD 30 pour le localiser). Le déclencheur de proximité ajoute +1000 po au coût de base et l'interrupteur +400 po. La remise à zéro manuelle ne modifie pas le coût. Aucun de ces composants ne modifie le FP. *Donc, les modificateurs du coût de base sont : +1400 po. Et les modificateurs au FP sont : +0.*

**Étape 3 (les calculs) :** essayant de limiter le prix de revient du piège, Baltoï choisit de ne pas trop compliquer pour dissimuler le gros trou du plafond d'où émergera le rocher roulant. Il baisse donc la difficulté du jet de Fouille à 16, récupérant du même coup 400 po sur le coût de base du piège. Par contre, il met un point d'honneur à conserver le DD du jet de Désamorçage/sabotage à 20, fidèle en cela aux traditions naines d'excellence dans le travail de la pierre. *Don, les modificateurs du coût de base sont : +1000 po. Et les modificateurs au FP sont : +0.*

Le rocher roulant est une attaque de mêlée et Baltoï veut

### Une variante : les pièges « bénéfiques »

Vous pouvez utiliser les règles pour la construction de pièges à effets magiques pour concevoir des objets qui peuvent aider les personnages plutôt que les blesser. Vous procéderez comme à l'accoutumée, mais vous choisirez des sorts bénéfiques plutôt que des sorts causant des dégâts.

Par exemple, Mialyë pourrait construire un « lit de convalescence » pour améliorer la Constitution des personnes qui s'y reposeront. Ce serait un « piège » doté d'une remise à zéro automatique et d'un déclencheur par pression qui jette *endurance* à tous ceux qui s'y couchent. *Endurance* est un sort de 2e niveau, donc le coût pour Mialyë serait de 500 po x3 x2 = 3000 po en matières premières et 40 PX x 3 x 2 = 240 PX. La confection de ce lit magique lui prendra 6 jours (1 jour par tranche de 500 po du coût). Si un malveillant voulait saboter un tel engin, le DD pour le jet de Désamorçage/sabotage serait de 27 (25 + 2).

Ces engins bénéfiques n'ont pas de FP parce qu'ils ne constituent aucun danger. Il peut être équitable que le MD rende obligatoire le caractère immobile de ces pièges à effets magiques mais ce n'est pas une absolue nécessité.

être sûr que celle-ci touche. Par conséquent, il décide d'augmenter le bonus d'attaque à +15, ce qui ajoute +1000 po au coût de base et augmente le FP de +1. *Donc, les modificateurs du coût de base sont : +2000 po. Et les modificateurs au FP sont : +1.*

Baltoï sélectionne un rocher suffisamment gros pour faire 6d6 points de dégâts. Les dégâts moyens sont donc de 21 (+3 FP pour cette forte moyenne de dégâts), et suffisamment large pour heurter deux intrus se tenant côte à côte (+1 FP pour cibles multiples). *Donc, les modificateurs du coût de base sont : +2000 po. Et les modificateurs au FP sont : +5.*

**Étape 4 (le coût) :** le coût de base est de 1000 po. Si l'on y ajoute les modificateurs du coût de base (+2000 po), cela donne un coût de base modifié de 3000 po. Multiplié par la valeur finale du FP (5), cela donne un prix de vente pour ce piège de 15000 po.

**Étape 5 (la construction) :** la table 2–5 indique un DD de base de 25 pour un piège de FP 5. À cela vient s'ajouter un modificateur de +5 pour le déclencheur de proximité, le total donne un DD de 30. Baltoï achète pour 5000 po de matières premières (un tiers du prix de vente du piège) et commence à travailler.

Baltoï a normalement un bonus de +19 pour sa compétence Artisanat (fabrication de piège). Pour la réalisation de ce piège il profite d'un bonus de +2, car c'est un nain travaillant la pierre, et un autre bonus de +2, car il travaille avec des outils de qualité supérieure. Tout cela donne un total de +23 à ses jets d'Artisanat (fabrication de piège).

Le joueur obtient un 15 sur le dé. Si l'on y ajoute ses +23, on obtient un total de 38, un succès ! Multiplions 38 par le DD de construction du piège (30), le résultat est 1140 po de progression pour cette première semaine. Le MD fixe à 5 ouvriers le nombre d'assistants souhaitable pour accélérer la construction de ce piège, dans son complexe souterrain Baltoï n'a pas de difficulté à trouver cinq personnes de bonne volonté pour l'aider. Cette assistance lui permet de doubler le volume de travail réalisé en une semaine, lui donnant finalement un total de progression de 2280 po. Construire un tel piège n'est pas une mince affaire, si l'on considère l'obtention d'un jet moyen toutes les semaines, cela va demander encore sept semaines pour terminer le piège. Peut-être que le choix d'un déclencheur de proximité n'était pas une bonne idée...

### Variante : que signifie saboter un système ?

Donc, vous avez réussi votre jet de Désamorçage/sabotage sur un piège. « Mais qu'est-ce que ça fait, exactement ? ». Cela dépend de la marge de réussite de votre jet. Référez-vous au tableau suivant, les chiffres au début de chaque paragraphe correspondant à la différence entre le total de votre jet et le DD du Désamorçage/sabotage.

0–3 : la prochaine fois que le piège devrait se déclencher, il ne le fera pas. Par contre, après, le déclencheur fonctionnera normalement, et un autre jet de Désamorçage/sabotage sera nécessaire pour le neutraliser de nouveau.

4–6 : vous l'avez endommagé. Il ne fonctionnera plus jusqu'à la prochaine remise à zéro. Si le piège était doté d'une remise à zéro automatique, utilisez le résultat du prochain paragraphe.

7–9 : vous l'avez sérieusement endommagé. Il ne fonctionnera plus, il faut le réparer en utilisant la compétence Artisanat (fabrication de piège). Cette réparation coûtera d8 x 10 % du coût total de construction. Si le désamorceur ne souhaite pas détruire le mécanisme, il peut choisir de réduire le coût de réparation requis.

10 + : soit vous avez détruit le piège, soit vous y avez ajouté un composant de type passe neutralisant. Ce dernier choix vous permet de franchir le piège sans le déclencher ou d'éviter ses effets. Par exemple, vous pouvez fausser plusieurs plaques de pression dans un plancher pour aménager un passage, ce qui permettra de progresser sans déclencher les dards empoisonnés provenant des murs, ou par exemple remarquer une petite dépression dans le mur qui vous permettra d'échapper à l'énorme rocher roulant.

### Pièges magiques

Construire des pièges magiques est un processus plus simple. Le calcul des coûts est décrit dans l'étape 4.

**Pièges à effets magiques :** fabriquer ces pièges ne nécessite pas l'usage de la compétence Désamorçage/sabotage, mais requiert le don Création d'objets merveilleux (ce sont des objets merveilleux, même s'ils sont inamovibles et coûtent plus cher à fabriquer). Si vous avez ce don et si vous pouvez jeter les sorts appropriés, le succès est automatique. Le temps nécessaire est de 1 jour par 500 po de dépense de matières premières.

**Sorts-pièges :** la seule chose à faire pour placer ces pièges est de lancer le sort. Aucun autre jet n'est nécessaire.

## 90 exemples de pièges

Les pièges suivants utilisent les règles de fabrication de piège de ce supplément et sont valables pour protéger des donjons, des maisons mères de guildes ou même des complexes militaires. Les prix pour les pièges mécaniques sont des prix de vente, pour les pièges à effets magiques, il s'agit du coût des matières premières. En ce qui concerne les sorts utilisés pour réaliser certains pièges, les niveaux nécessaires et les classes pouvant les lancer sont précisés pour les pièges constitués en partie ou totalement par la magie. Pour tous les autres sorts (dans le cas des déclencheurs, par exemple), le niveau du jeteur de sorts est le niveau le plus bas à partir duquel on peut lancer ce sort.

### FP 1

**Fil rasoir en travers d'un couloir :** FP 1 ; mécanique ; déclencheur par pression ; pas de remise à zéro ; attaque au corps à corps +10 (2d6, fil métallique) ; cibles multiples [premières victimes dans les deux cases (1,5 m de côté) adjacentes] ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 15). *Prix de vente :* 400 po.

**Fosse/trappe camouflée :** FP 1 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; jet de Réflexes pour l'éviter (DD 20) ; profondeur 3 m (1d6, chute) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 1800 po.

**Fosse/trappe profonde :** FP 1 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; passe neutralisant : interrupteur dissimulé [Fouille (DD 25)] ; jet de Réflexes pour l'éviter (DD 15) ; profondeur 6 m (2d6, chute) ; cibles multiples [premières victimes dans chacune des deux cases (1,5 m de côté) adjacentes] ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 23). *Prix de vente :* 1300 po.

**Heurtoir de porte enduit d'un poison de contact :** FP 1 ; mécanique ; déclencheur à capteur tactile (lié) ; remise à zéro manuelle ; poison [fluide cervical de charognard rampant, jet de Vigueur (DD 13) pour résister, paralysie/0] ; Fouille (DD 19) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). *Prix de vente :* 900 po.

**Piège à chute de pierre :** FP 1 ; mécanique ; déclencheur à capteur tactile ; remise à zéro manuelle ; attaque au corps à corps +5 (4d6, bloc de pierre) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 500 po.

**Piège à dards empoisonnés :** FP 1 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; attaque à distance +8 (1d4 plus le poison, dard) ; poison [tormentille, jet de Vigueur (DD 12) pour résister, 0/1d4 Con +1d3 Sag] ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente :* 700 po.

**Piège à faux murales :** FP 1 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro automatique ; passe neutralisant : interrupteur dissimulé [Fouille (DD 25)] ; attaque au corps à corps +10 (2d4/x4, faux) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). *Prix de vente :* 2500 po.

**Piège à flèche de base :** FP 1 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise à zéro manuelle ; attaque à distance +10 (1d6/x3, flèche) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 2000 po.

**Piège au rocher roulant :** FP 1 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; attaque au corps à corps +10

(2d6, rocher) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). *Prix de vente* : 1400 po.

**Rafale de dards** : FP 1 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; attaque à distance +10 (1d4+1, dard) ; cibles multiples [projette 1d4 dards à chaque victime dans les deux cases (1,5 m de côté) adjacentes] ; Fouille (DD 14) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 500 po.

## FP 2

**Boîte à moisissure brune** : FP 2 ; mécanique ; déclencheur à capteur tactile (ouvrir la boîte) ; remise à zéro automatique ; aura de froid (3d6, dégâts temporaires de froid) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente* : 3000 po.

**Briques tombant du plafond** : FP 2 ; mécanique ; déclencheur à capteur tactile ; remise à zéro par réparation ; attaque au corps à corps +12 (2d6, briques), cibles multiples [toutes les victimes dans les deux cases (1,5 m de côté) adjacentes] ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 2400 po.

**Chaîne trébuchante** : FP 2 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro automatique ; piège multiple (attaque de corps à corps et croc-en-jambe) ; attaque de contact +15 (croc-en-jambe) ; attaque au corps à corps +15 (2d4+2, chaîne cloutée) ; Fouille (DD 15) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 3800 po.

**Fosse/trappe à pieux** : FP 2 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro automatique ; jet de Réflexes (DD 20) pour l'éviter ; profondeur 6 m (2d6, chute) ; cibles multiples [premières victimes dans chacune des deux cases (1,5 m de côté) adjacentes] ; pieux de la fosse (attaque au corps à corps +10, 1d4 épieux par victime pour 1d4+2 de dégâts chacune) ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 15). *Prix de vente* : 1600 po.

**Fosse/trappe camouflée** : FP 2 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) pour l'éviter ; profondeur 6 m (2d6, chute) ; cibles multiples [premières victimes dans chacune des deux cases (1,5 m de côté) adjacentes] ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). *Prix de vente* : 3400 po.

**Fosse/trappe très bien camouflée** : FP 2 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro par réparation ; jet de Réflexes (DD 20) pour l'éviter ; profondeur 3 m (1d6, chute) ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 4400 po.

*Note* : ce piège est en fait un piège de FP 1 qui provoque le croc-en-jambe et un second de FP 1 qui attaque avec la chaîne cloutée. Si le croc-en-jambe réussit, appliquez un bonus de +4 à l'attaque de corps à corps de la chaîne cloutée car la victime se retrouve à terre.

**Piège à aiguille empoisonnée** : FP 2 ; mécanique ; déclencheur à capteur tactile ; remise à zéro par réparation ; passe neutralisant : serrure (Crochetage DD 30) ; attaque au corps à corps +17 (1 plus le poison, aiguille) ; poison [ajonc à feuille bleue, jet de Vigueur (DD 14) pour résister, 1 Con/perte de conscience] ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 17). *Prix de vente* : 4720 po.

**Piège à javelines** : FP 2 ; mécanique ; déclencheur à capteur tactile ; remise à zéro manuelle ; attaque à distance +16 (1d6+4, javeline) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 4800 po.

**Piège avec *blessures légères*** : FP 2 ; piège à effet de sort ; déclencheur à capteur tactile ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*blessures légères*, sort de 1er niveau de prêtre, jet de Volonté (DD 11) pour 1/2 dégâts, 1d8+1] ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). *Coût* : 500 po, 40 PX.

**Piège avec *mains brûlantes*** : FP 2 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*mains brûlantes*, sort de 1er niveau de magicien, jet de Réflexes (DD 11) pour 1/2 dégâts, 1d4 feu] ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). *Coût* : 500 po, 40 PX.

## FP 3

**Bloc de pierre tombant du plafond** : FP 3 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro par réparation ; attaque au corps à corps +10 (4d6, pierres) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 5400 po.

**Fosse/trappe camouflée** : FP 3 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) pour l'éviter ; profondeur 9 m (3d6, chute) ; cibles multiples [premières victimes dans chacune des deux cases (1,5 m de côté) adjacentes] ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 4800 po.

**Fosse/trappe hérissée de pieux** : FP 3 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) pour l'éviter ; profondeur 6 m (2d6, chute) ; cibles multiples [premières victimes dans chacune des deux cases (1,5 m de côté) adjacentes] ; pieux de la fosse (attaque au corps à corps +10, 1d4 pieux par victime pour 1d4+2 de dégâts chacune) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 3600 po.

**Pendule acéré** : FP 3 ; mécanique ; déclencheur périodique ; remise à zéro automatique ; attaque au corps à corps +15 (1d12+8/x3, grande hache) ; Fouille (DD 15) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Prix de vente* : 14100 po.

***Piège à feu*** : FP 3 ; sort déclencheur ; pas de remise à zéro ; effets de sort [*piège à feu*, sort de 2e niveau de druide par druide de niveau 3, jet de Réflexes (DD 13) pour 1/2 dégâts, 1d4+3 feu] ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 85 po pour louer les services d'un PNJ jeteur de sorts.

**Piège à flèches empoisonnées** : FP 3 ; mécanique ; déclencheur à capteur tactile ; remise à zéro manuelle ; passe neutralisant à serrure [Crochetage (DD 30)] ; attaque à distance +12 (1d8 plus le poison, flèche) ; poison [venin de scorpion monstrueux, jet de Vigueur (DD 18) pour résister, 1d6 For/1d6 For] ; Fouille (DD 19) ; Désamorçage/sabotage (DD 15). *Prix de vente* : 2900 po.

**Piège avec *baiser de la goule*** : FP 3 ; piège à effet de sort ; déclencheur à capteur tactile ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*baiser de la goule*, sort de 2e niveau de magicien par magicien de niveau 3, jet de Vigueur (DD 13) pour annuler] ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 3000 po, 240 PX.

**Piège avec *flèche acide de Melf*** : FP 3 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise à zéro automatique ; attaque de contact à distance +2 ; effets de sort [*flèche acide de Melf*, sort de 2e niveau de magicien par magicien de niveau 3, 2d4 acide/round pour 2 rounds] ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 3000 po, 240 PX.

**Piège avec *Imprécation* étendu en durée** : FP 3 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*détection du Bien*) ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*imprécation* étendu en durée, sort de 1er niveau de prêtre par prêtre de niveau 3, jet de Volonté (DD 13) pour annuler] ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 3500 po, 280 PX.

**Piège avec *mains brûlantes* :** FP 3 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*mains brûlantes*, sort de 1er niveau de magicien par magicien de niveau 5, jet de Réflexes (DD 11) pour 1/2 dégâts, 5d4 feu] ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). *Coût* : 2500 po, 200 PX.

## FP 4

**Colonne conçue pour s'effondrer :** FP 4 ; mécanique ; déclencheur à capteur tactile (lié) ; remise à zéro impossible ; attaque au corps à corps +15 (6d6, blocs de pierre) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 24). *Prix de vente* : 8800 po.

**Fosse/trappe camouflée :** FP 4 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) pour l'éviter ; profondeur 12 m (4d6, chute) ; cibles multiples [premières victimes dans chacune des deux cases (1,5 m de côté) adjacentes] ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 17). *Prix de vente* : 6800 po.

***Glyphe de garde* (explosif) :** FP 4 ; sort ; sort déclencheur ; pas de remise à zéro ; effets de sort [*glyphe de garde* [explosif], sort de 3e niveau de prêtre par prêtre de niveau 5, jet de Réflexes (DD 14) pour 1/2 dégâts, 2d8 acide] ; cibles multiples [toutes les victimes dans une zone de 1,5 m de côté] ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Coût* : 350 po pour louer les services d'un PNJ jeteur de sorts.

**Large fosse/trappe hérissée de pieux :** FP 4 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) pour l'éviter ; profondeur 6 m (2d6, chute) ; cibles multiples [premières victimes dans chacune des deux cases (1,5 m de côté) adjacentes] ; pieux de la fosse (attaque au corps à corps +10, 1d4 pique par victime pour 1d4+2 de dégâts chacune) ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 7200 po.

**Pièce se remplissant d'eau :** FP 4 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro automatique ; cibles multiples (toutes les victimes dans une pièce de 3 m de côté) ; ne rate jamais ; à retardement (5 rounds) ; eau ; Fouille (DD 17) ; Désamorçage/sabotage (DD 23). *Prix de vente* : 11200 po.

**Piège à dards empoisonnés :** FP 4 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; attaque à distance +15 (1d4+4, plus le poison, dard) ; cibles multiples (projette 1 dard par victime dans une zone de 3 m de côté) ; poison [venin de mille-pattes de taille petite, jet de Vigueur (DD 11) pour résister, 1d2 Dex/1d2 Dex] ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). *Prix de vente* : 12090 po.

**Piège à faux murales :** FP 4 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro automatique ; attaque au corps à corps +20 (2d4+8/x4, faux) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 17200 po.

**Piège avec *éclair* :** FP 4 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*éclair*, sort de 3e niveau de magicien par magicien de niveau 5, jet de Réflexes (DD 14) pour 1/2 dégâts, 5d6 électrique] ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Coût* : 7500 po, 600 PX.

**Piège avec *malédiction* :** FP 4 ; piège à effet de sort ; déclencheur à capteur tactile (*détection du Chaos*) ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*malédiction*, sort de 3e niveau de prêtre par prêtre de niveau 5, jet de Volonté (DD 14) pour annuler] ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Coût* : 8000 po, 640 PX.

***Sceau du serpent* :** FP 4 ; sort ; sort déclencheur ; pas de remise à zéro ; effets de sort [*sceau du serpent*, sort de 3e niveau de magicien par magicien de niveau 5, jet de Réflexes (DD 14) pour annuler] ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Coût* : 650 po pour louer les services d'un PNJ jeteur de sorts.

## FP 5

**Fosse/trappe camouflée :** FP 5 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) pour l'éviter ; profondeur 15 m (5d6, chute) ; cibles multiples [premières victimes dans chacune des deux cases (1,5 m de côté) adjacentes] ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 17). *Prix de vente* : 8500 po.

**Fosse/trappe hérissée de pieux :** FP 5 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; jet de Réflexes (DD 25) pour l'éviter ; profondeur 12 m (4d6, chute) ; cibles multiples [premières victimes dans chacune des deux cases (1,5 m de côté) adjacentes] ; pieux de la fosse (attaque au corps à corps +10, 1d4 pieux par victime pour 1d4+4 de dégâts chacun) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 13500 po.

**Heurtoir de porte enduit d'un poison de contact :** FP 5 ; mécanique ; déclencheur à capteur tactile (lié) ; remise à zéro manuelle ; poison [nitharite, jet de Vigueur (DD 13) pour résister, 0/3d6 Con] ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). *Prix de vente* : 9650 po.

***Piège à feu* :** FP 5 ; sort déclencheur ; pas de remise à zéro ; effets de sort [*piège à feu*, sort de 4e niveau de magicien par magicien de niveau 7, jet de Réflexes (DD 16) pour 1/2 dégâts, 1d4+7 feu] ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29). *Coût* : 305 po pour louer les services d'un PNJ jeteur de sorts.

**Piège à piques murales empoisonnées :** FP 5 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; attaque au corps à corps +16 (1d8+4 plus le poison, piques) ; [victimes les plus proches dans chacune des deux cases (1,5 m de côté) adjacentes] ; poison [venin d'araignée de taille moyenne, jet de Vigueur (DD 14) pour résister, 1d4 For/1d6 For] ; Fouille (DD 17) ; Désamorçage/sabotage (DD 21). *Prix de vente* : 12650 po.

**Piège à vaporisateur de cendre d'ungol :** FP 5 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; cibles multiples (toutes les victimes dans une pièce de 3 m de côté) ; ne rate jamais ; à retardement (2 rounds) ; poison [cendre d'Ungol, jet de Vigueur (DD 15) pour résister, 1 Cha/1d6 Cha + 1 Cha (diminution permanente)] ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente* : 9000 po.

**Piège avec *assassin imaginaire* :** FP 5 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme* couvrant toute la pièce) ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*assassin imaginaire*, sort de 4e niveau de magicien par magicien de niveau 7, jet de Volonté (DD 16) pour dévoiler et jet de Vigueur (DD 16) pour 1/2 dégâts] ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29). *Coût* : 14000 po, 1120 PX.

**Piège avec *boule de feu* :** FP 5 ; piège à effet de sort ; déclencheur à capteur tactile ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*boule de feu*, sort de 3e niveau de magicien par magicien de niveau 8, jet de Réflexes (DD 14) pour 1/2 dégâts, 8d6 feu] ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Coût* : 12000 po, 960 PX.

**Rafale de dards :** FP 5 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; attaque à distance +18 (1d4+1, dard) ; cibles multiples (projette 1d8 dards à chaque victime dans une zone de 3 m de côté) ; Fouille (DD 19) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 18000 po.

**Statue mouvante du bourreau :** FP 5 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro automatique ; passe neutralisant : interrupteur dissimulé [Fouille (DD 25)] ; attaque au corps à corps +16 (1d12+8/x3, grande hache) ; cibles multiples (chaque bras attaque) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 22500 po.

## FP 6

**Blocs saillants de pierre tombant du plafond :** FP 6 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro par réparation ; attaque au corps à corps +20 (6d6, blocs de pierre pointus), cibles multiples (toutes les victimes dans une zone de 3 m de côté) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 21600 po.

**Large fosse/trappe :** FP 6 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; jet de Réflexes (DD 25) pour l'éviter ; profondeur 12 m (4d6, chute) ; cibles multiples (toutes les victimes dans une zone de 3 m de côté) ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 28200 po.

**Mur conçu pour s'effondrer :** FP 6 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; pas de remise à zéro ; attaque au corps à corps +20 (8d6, blocs de pierre), cibles multiples (toutes les victimes dans une zone de 3 m de côté) ; Fouille (DD 14) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente* : 15000 po.

**Pièce à compacteur :** FP 6 ; mécanique ; déclencheur périodique ; remise à zéro automatique ; interrupteur dissimulé [Fouille (DD 25)] ; murs se rejoignant (12d6, contondant) ; cibles multiples [toutes les victimes dans une pièce de 3 m de côté] ; ne rate jamais ; à retardement (4 rounds) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). *Prix de vente* : 25200 po.

**Piège à flèches enduites de venin de wiverne :** FP 6 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise à zéro manuelle ; attaque à distance +14 (1d8 plus le poison, flèche) ; poison [venin de wiverne, jet de Vigueur (DD 17) pour résister, 2d6 Con/2d6 Con] ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente* : 17400 po.

**Piège à lames circulaires empoisonnées :** FP 6 ; mécanique ; déclencheur périodique ; remise à zéro automatique ; passe neutralisant : serrure dissimulée [Fouille (DD 25), Crochetage (DD 30)] attaque au corps à corps +10 (1d4+4/19–20 plus le poison, dagues) ; poison [venin de ver pourpre, jet de Vigueur (DD 24) pour résister, 1d6 For/1d6 For] ; cibles multiples [une victime dans chacune des trois cases (1,5 m de côté) prédéterminées] ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 30200 po.

**Piège avec *colonne de feu* :** FP 6 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*détection de la magie*) ; remise à zéro automatique ; effets de sort (*colonne de feu*, sort de 5ᵉ niveau de prêtre par prêtre de niveau 9, jet de Réflexes (DD 17) pour 1/2 dégâts, 9d6 feu) ; Fouille (DD 30) ; Désamorçage/sabotage (DD 30). *Coût* : 22750 po, 1820 PX.

**Piège avec *éclair* :** FP 6 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*éclair*, sort de 3ᵉ niveau de magicien par magicien de niveau 10, jet de Réflexes (DD 14) pour 1/2 dégâts, 10d6 électrique] ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Coût* : 15000 po, 1200 PX.

**Rafale de javelines lourdes :** FP 6 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise à zéro par réparation ; attaque à distance +21 (1d8, javelines lourdes) ; cibles multiples (projette 1d6 javelines lourdes sur chaque victime dans une zone de 3 m de côté) ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 31200 po.

## FP 7

**Fosse/trappe très bien camouflée :** FP 7 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro par réparation ; jet de Réflexes (DD 25) pour l'éviter ; profondeur 21 m (7d6, chute) ; cibles multiples [premières victimes dans chacune des deux cases (1,5 m de côté) adjacentes] ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 24500 po.

**Pièce se remplissant d'eau :** FP 7 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; cibles multiples (toutes les victimes dans une pièce de 3 m de côté) ; ne rate jamais ; à retardement (3 rounds) ; eau ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 21000 po.

**Piège à vaporisateur de vapeurs d'othur brûlé :** FP 7 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro par réparation ; gaz ; cibles multiples (toutes les victimes dans une pièce de 3 m de côté) ; ne rate jamais ; à retardement (3 rounds) ; poison [vapeurs d'othur brûlé, jet de Vigueur (DD 18) pour résister, 1 Con (diminution permanente)/3d6 Con] ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 21). *Prix de vente* : 17500 po.

**Piège avec *barrière de lames* :** FP 7 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise à zéro automatique ; effets de sort (*barrière de lames*, sort de 6ᵉ niveau de prêtre par prêtre de niveau 11, jet de Réflexes (DD 19) pour annuler) ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31). *Coût* : 33000 po, 2640 PX.

**Piège avec *brume acide* :** FP 7 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*brume acide*, sort de 6ᵉ niveau de magicien par magicien de niveau 11, 2d6 acide/round pour 11 rounds] ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31). *Coût* : 33000 po, 2640 PX.

**Piège avec *convocation de monstre VI* :** FP 7 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; pas de remise à zéro ; effets de sort (*conjuration de monstre* VI, sort de 6ᵉ niveau de magicien par magicien de niveau 11) ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31). *Coût* : 3300 po, 264 PX.

**Piège avec *éclair multiple* :** FP 7 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*éclair multiple*, sort de 6ᵉ niveau de magicien par magicien de niveau 11, jet de Réflexes (DD 19) pour 1/2 dégâts, 11d6 de dégâts électriques à la cible la plus proche du centre de la zone puis 5d6 à onze cibles potentielles secondaires] ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31). *Coût* : 33000 po, 2640 PX.

**Piège avec *tentacules noirs d'Evard* :** FP 7 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; pas de remise à zéro ; effets de sort [*tentacules noirs d'Evard*, sort de 4ᵉ niveau de magicien par magicien de niveau 7, 1d4+7 tentacules, attaque au corps à corps +7 (1d6+4, lutte)] ; cibles multiples [jusqu'à six tentacules par victime dans chacune des deux cases (1,5 m de côté) adjacentes] ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29). *Coût* : 1400 po, 112 PX.

**Rafale de dards enduits d'extrait de sanvert :** FP 7 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; attaque à distance +18 (1d4+1 plus le poison, dard) ; poison [extrait de sanvert, jet de Vigueur (DD 13) pour résister, 1 Con/1d2 Con] ; cibles multiples (projette 1d8 dards sur chaque victime dans une zone de 3 m de côté) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 33000 po.

**Serrure enduite de bile de dragon :** FP 7 ; mécanique ; déclencheur à capteur tactile (lié) ; pas de remise à zéro ; poison [bile de

dragon, jet de Vigueur (DD 26) pour résister, 3d6 For/ 0] ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente* : 11300 po.

## FP 8

**Fosse/trappe hérissée de pieux très bien camouflée** : FP 8 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro par réparation ; jet de Réflexes (DD 20) pour l'éviter ; profondeur 30 m (10d6, chute) ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 16000 po.

*Note* : ce piège est simplement deux pièges (de FP 6) avec *flèche acide de Melf* qui s'activent simultanément en utilisant le même déclencheur et la même remise à zéro.

**Piège à faux murales enduites de mortelame** : FP 8 ; mécanique ; déclencheur à capteur tactile ; remise à zéro manuelle ; attaque au corps à corps +16 (2d4+8/x4 plus poison, faux) ; poison [mortelame, jet de Vigueur (DD 20) pour résister, 1d6 Con/2d6 Con] ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). *Prix de vente* : 31400 po.

**Piège à vaporisateur de brume de folie** : FP 8 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro par réparation ; gaz ; cibles multiples (toutes les victimes dans une pièce de 3 m de côté) ; ne rate jamais ; à retardement (1 round) ; poison [brume de folie, jet de Vigueur (DD 15) pour résister, 1d4 Sag/2d6 Sag] ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 23900 po.

**Piège avec *destruction*** : FP 8 ; piège à effet de sort ; déclencheur à capteur tactile (*alarme* ) ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*destruction*, sort de 7ᵉ niveau de prêtre par prêtre de niveau 13, jet de Vigueur (DD 20) pour 1/2 dégâts] ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 45500 po, 3640 PX.

**Piège avec *flèche acide de Melf*** : FP 8 ; piège à effet de sort ; capteur visuel (*vision lucide* ) ; remise à zéro automatique ; piège multiple (deux pièges simultanés de *flèche acide de Melf* ) ; attaque de contact à distance +9 ; effets de sort [*flèche acide de Melf*, sort de 2ᵉ niveau de magicien par magicien de niveau 18, 2d4 acide/round pour 7 rounds] ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 83500 po, 4680 PX.

**Piège avec *inversion de la gravité*** : FP 8 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme*, zone de 3 m de côté) ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*inversion de la gravité*, sort de 7ᵉ niveau de magicien par magicien de niveau 13, jet de Réflexes (DD 20) pour annuler], [(6d6, chute), lorsque les victimes se cognent au plafond haut de 18 m] puis [(6d6, chute), lorsque les victimes tombent du plafond haut de 18 m, à la fin du sort] ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 45500 po, 3640 PX.

**Piège avec *mot de pouvoir étourdissant*** : FP 8 ; piège à effet de sort ; déclencheur à capteur tactile (*alarme* ) ; pas de remise à zéro ; effets de sort (*mot de pouvoir étourdissant*, sort de 7ᵉ niveau de magicien par magicien de niveau 13) ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 4550 po, 364 PX.

**Piège avec *parole du Chaos*** : FP 8 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*détection de la Loi* ) ; remise à zéro automatique ; effets de sort (*parole du Chaos*, sort de 7ᵉ niveau de prêtre par prêtre de niveau 13) ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 46000 po, 3680 PX.

**Piège avec *rayons prismatiques*** : FP 8 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme* ) ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*rayons prismatiques*, sort de 7ᵉ niveau de magicien par magicien de niveau 13, jet de Réflexes, de Vigueur ou de Volonté (DD 20) en fonction de l'effet] ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 45500 po, 3640 PX.

**Piège avec *tremblement de terre*** : FP 8 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme* ) ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*tremblement de terre*, sort de 7ᵉ niveau de prêtre par prêtre de niveau 13, jet de Réflexes (DD 15 ou 20, en fonction du terrain), cercle de 19,5 m de rayon] ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 45500 po, 3640 PX.

## FP 9–10

**Fosse/trappe hérissée de pieux empoisonnés** : FP 10 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; passe neutralisant : serrure dissimulée [Fouille (DD 25), Crochetage (DD 30)] ; jet de Réflexes (DD 20) pour l'éviter ; profondeur 15 m (5d6, chute) ; cibles multiples [premières victimes dans chacune des deux cases (1,5 m de côté) adjacentes] ; pieux de la fosse (attaque au corps à corps +10, 1d4 pieux par victime pour 1d4+5 de dégâts plus le poison, chacune) ; poison [venin de ver pourpre, jet de Vigueur (DD 24) pour résister, 1d6 For/1d6 For] ; Fouille (DD 16) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 19700 po.

**Large fosse/trappe hérissée de pieux empoisonnés** : FP 9 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; passe neutralisant : serrure dissimulée [Fouille (DD 25), Crochetage (DD 30)] ; jet de Réflexes (DD 20) pour l'éviter ; profondeur 21 m (7d6, chute) ; cibles multiples (toutes les victimes dans une zone de 3 m de côté) ; pieux de la fosse (attaque au corps à corps +10, 1d4 pieux par victime pour 1d4+5 de dégâts plus le poison, chacune) ; poison [venin de guêpe géante, jet de Vigueur (DD 18) pour résister, 1d6 Dex/1d6 Dex] ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 11910 po.

**Large fosse/trappe** : FP 9 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro manuelle ; jet de Réflexes (DD 25) pour l'éviter ; profondeur 30 m (10d6, chute) ; cibles multiples (toutes les victimes dans une zone de 3 m de côté) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 40500 po.

*Note* : ce piège est constitué d'un premier piège (de FP 8) qui crée une *cage de force* et d'un second (de FP 8) qui convoque l'hamatula dans la même zone. Si les deux pièges s'activent, l'hamatula apparaît dans la *cage de force*. Ces deux effets sont indépendants.

**Pièce aux murs écraseurs** : FP 10 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise à zéro automatique ; murs se rejoignant (16d6, contondant) ; cibles multiples [toutes les victimes dans une pièce de 3 m de côté] ; ne rate jamais ; à retardement (2 rounds) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 29000 po.

**Piège avec *absorption d'énergie*** : FP 10 ; piège à effet de sort ; capteur visuel (*vision lucide* ) ; remise à zéro automatique ; attaque de contact à distance +8 ; effets de sort [*absorption d'énergie*, sort de 9ᵉ niveau de magicien par magicien de niveau 17, jet de Vigueur (DD 23) pour annuler, 2d4 niveaux d'énergie négative pour 24 h] ; Fouille (DD 34) ; Désamorçage/sabotage (DD 34). *Coût* : 124000 po, 7920 PX.

**Piège avec *cage de force* et *convocation de monstre VII*** : FP 10 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme* ) ; remise à zéro automatique ; piège multiple (un piège basé sur *cage de force* et un piège basé sur *convocation de monstre VII* qui convoque un hamatula) ; effets de sort (*cage de force* sort de 7ᵉ niveau de magicien par magicien de niveau 13) ; effets de sort (*convocation de monstre VII*, sort de 7ᵉ niveau de magicien par magicien de niveau 13, hamatula) ;

Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 241000 po, 7280 PX.

**Piège avec *nuage incendiaire* :** FP 9 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme* ) ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*nuage incendiaire*, sort de 8e niveau de magicien par magicien de niveau 15, jet de Réflexes (DD 22) pour 1/2 dégâts, 4d6/round pour 15 rounds] ; Fouille (DD 33) ; Désamorçage/sabotage (DD 33). *Coût* : 60000 po, 4800 PX.

**Piège avec *plainte d'outre-tombe* :** FP 10 ; piège à effet de sort ; déclencheur de proximité (*alarme* ) ; remise à zéro automatique ; effets de sort [*plainte d'outre-tombe*, sort de 9e niveau de magicien par magicien de niveau 17, jet de Vigueur (DD 23) pour annuler] ; cibles multiples (jusqu'à 17 créatures) ; Fouille (DD 34) ; Désamorçage/sabotage (DD 34). *Coût* : 76500 po, 6120 PX.

**Plafond sur vérin vertical :** FP 9 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro par réparation ; le plafond s'abaisse (12d6, contondant) ; cibles multiples [toutes les victimes dans une pièce de 3 m de côté] ; ne rate jamais ; à retardement (1 round) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente* : 12600 po.

**Poignée de tiroir enduite de poison de contact :** FP 9 ; mécanique ; déclencheur à capteur tactile (lié) ; remise à zéro manuelle ; poison [extrait de lotus noir, jet de Vigueur (DD 20) pour résister, 3d6 Con/3d6 Con] ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). *Prix de vente* : 21600 po.

# NOUVELLES UTILISATIONS DE COMPÉTENCES

Cette section offre des perspectives novatrices sur les compétences Discrétion et Vol à la tire, plus des règles alternatives sur l'utilisation de Désamorçage/sabotage et d'Acrobaties.

## L'art subtil de la Discrétion

Si vous êtes un roublard, la discrétion doit constituer une des activités les plus routinières de votre vie d'aventurier. Pourtant, cette compétence ne se limite pas simplement au fait d'éviter de vous faire remarquer. Vous pouvez filer votre proie, vous rapprocher furtivement de certains, passer inaperçu dans une foule, agir tel un tireur embusqué et même améliorer vos chances de ne pas être détecté lorsque vous êtes invisible.

Le jet de Discrétion est joué en opposition au jet de Détection, donc la première chose indispensable dont vous devez disposer est un lieu où vous dissimuler. Quel que soit votre talent pour vous cacher, vous ne pouvez le faire dans un lieu complètement dégagé, sauf si vous possédez un pouvoir spécial (à l'image du maître des ombres, voir le chapitre 2 du *Guide du Maître* ) ; autrement, il vous faut atteindre une cachette (quelle que soit sa nature) pour tenter de vous y cacher. Toute chose qui vous fait bénéficier d'un camouflage partiel de 50 % peut servir de cachette (un meuble, un fourré ou même une ombre suffisamment grande, peut suffire).

### Situations particulières de Discrétion

L'utilisation habituelle de la compétence Discrétion suppose que vous avez trouvé un endroit pour vous cacher et que vous y restez jusqu'à votre décision de le quitter. Mais plus généralement, Discrétion est l'art de passer inaperçu, et vous pouvez l'utiliser de manière très variée. Par exemple, votre compétence Discrétion peut vous aider à ne pas être vu au début d'une rencontre (voir le paragraphe Discrétion et détection au chapitre 3 du *Guide du Maître* ). Vous pouvez aussi essayer toutes les variantes détaillées ci-dessous de l'utilisation ordinaire de la compétence Discrétion.

**Filer quelqu'un :** la compétence Discrétion permet le déplacement, vous pouvez donc l'utiliser dans le cadre d'une action de mouvement ou l'intégrer dans un déplacement. Cela veut donc dire que vous pouvez tenter de suivre quelqu'un en faisant des jets successifs de Discrétion pour éviter d'être repéré. La fréquence de ces jets dépend de la distance qui vous sépare de la créature que vous filez. Si vous gardez une distance de sécurité de 18 m, vous vous contenterez d'un jet de Discrétion toutes les 10 minutes, du moment que vous ne faites que suivre votre proie, et bien sûr qu'elle ne suspecte rien. À une distance inférieure à 18 m, vous devez faire un jet tous les rounds.

Pour réussir tous ces jets de Discrétion lors de vos filatures, un environnement permettant de se cacher, même de façon minimale, est nécessaire. Heureusement les possibilités sont nombreuses. Si vous filez une personne dans les rues d'une ville, par exemple, vous pouvez vous cacher derrière un passant. Bien que la taille d'un passant ne soit pas suffisante pour se cacher convenablement, par sa présence il détourne l'attention de votre proie et vous permet d'échapper à sa vigilance. Généralement, les rues sont populeuses, donc utiliser les badauds comme camouflage n'impose aucun malus au jet de Discrétion, mais il est possible que vous subissiez des malus du fait de votre déplacement (voir la description de la compétence Discrétion au chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* ).

S'il n'y a pas de promeneurs derrière qui se cacher, vous pouvez aller de cachette en cachette en suivant votre proie. La distance est un facteur important car cette solution n'est envisageable que dans la mesure où vos cachettes successives ne sont pas séparées par une distance supérieure à 1 m par trois degrés de maîtrise dans la compétence Discrétion (si vous détenez un objet magique qui facilite les jets de Discrétion, comme une *cape d'elfe* ou une *robe de mimétisme*, ajoutez 1 m par trois points de bonus à la Discrétion qu'il confère). Si vous tentez de vous déplacer d'une distance supérieure à celle permise, alors votre proie vous détecte. De plus, un malus dû au déplacement peut s'appliquer à votre jet de Discrétion, si vous trottez d'une cachette à l'autre à une vitesse de déplacement supérieure à la moitié de celle-ci.

Même si vous ratez un jet de Discrétion pendant une filature ou que vous vous faites détecter, alors que vous vous déplaciez d'une trop grande distance entre deux cachettes, vous pouvez toujours tenter un jet de Bluff opposé à la compétence Psychologie de votre proie, pour paraître anodin et inoffensif. Si vous réussissez ce jet en opposition, votre proie vous voit mais ne réalise pas que vous la suivez, un échec lui fait prendre conscience que vous la filez. Un modificateur s'applique au jet de Bluff dépendant du degré de suspicion de votre proie. La table qui suit indique les différents modificateurs selon les situations.

| Votre proie | Modificateur |
|---|---|
| Est sûre que personne ne la suit | –5 |
| N'a pas de raison de se douter que quelqu'un la suit | +0 |
| A une inquiétude quant à une possible filature | +10 |
| A une inquiétude quant à une possible filature et vous connaît en tant qu'ennemi | +20 |

**Se faufiler furtivement jusqu'à quelqu'un** : vous pouvez vous approcher discrètement de quelqu'un en faisant un jet de Discrétion, mais vous devez vous déplacer de cachette en cachette pour le faire. Utiliser la même procédure que pour la filature (voir plus haut). Si votre dernière cachette se trouve à une distance de 1 m par trois degrés de maîtrise de votre proie, vous pouvez vous rapprocher subrepticement et l'attaquer avant qu'elle ne vous voie.

**Se mêler à la foule** : vous pouvez utiliser la compétence Discrétion pour passer inaperçu dans une foule, faire cela ne vous dissimule qu'aux yeux d'une personne se contentant de balayer du regard la foule pour vous trouver. Pour toutes les personnes immédiatement autour de vous, vous restez totalement repérable, et s'il s'avère que ces personnes vous sont hostiles, alors elles vous montreront du doigt et vous feront repérer. Même si c'est le cas, vous pouvez toujours tenter un jet de Bluff pour avoir l'air anodin (voir plus haut, Filer quelqu'un).

**Tireur embusqué** : si vous avez réussi votre jet de Discrétion à au moins 3 m de votre cible, vous pouvez faire une attaque à distance, puis immédiatement comme action de mouvement, tenter un nouveau jet de Discrétion pour vous cacher. Vous subissez un malus de –20 à ce type de jet pour vous cacher après avoir tiré sur quelqu'un.

**Être discret alors que l'on est invisible** : vous pouvez éviter d'être détecté par un sort comme *détection de l'invisibilité*, grâce à un jet réussi de Discrétion, en supposant que vous disposiez d'une cachette à bonne distance.

## La dissimulation d'armes

La description de Vol à la tire indique que cette compétence peut être utile pour dissimuler des objets sur soi. Mais qu'en est-il si cet objet est une dague ?

En général, un jet de Vol à la tire est joué en opposition au jet de Détection de la personne qui vous regarde, ou en opposition au jet de Fouille si vous êtes fouillé. En de pareilles circonstances le jet de Fouille profite d'un bonus de circonstances de +4 car il n'est pas difficile de trouver une arme lors d'une fouille corporelle. D'autres modificateurs peuvent s'appliquer à tous ces jets comme il est indiqué sur la table plus bas.

**Tentative de dissimulation d'arme sans Vol à la tire** : cette compétence ne peut pas être utilisée de façon innée. Donc si un personnage essaye de cacher une arme sur lui sans cette compétence, il n'y a pas de jets de compétence en opposition. Le jet nécessaire pour trouver une arme sur une personne la dissimulant est un jet de compétence habituel (Détection pour une simple observation du dissimulateur, Fouille pour une fouille corporelle). Le DD de base est 10 pour ces deux types de jets, et tous les modificateurs de la table ci-après s'y appliquent, y compris les ceux s'appliquant normalement seulement aux jets de Vol à la tire. Pour cela, transformez le malus au jet de Vol à la tire en valeur augmentant le DD de base des jets de Détection et Fouille.

## Variante : des jets d'Acrobaties plus difficiles

Pour ceux qui désirent traiter les jets d'Acrobaties pendant les combats d'une manière plus complexe et plus rigoureuse, voici deux variantes :

| Modificateur du jet de Vol à la tire | Conditions |
|---|---|
| –4 | Pour chaque catégorie de taille de l'arme au-dessus de petite (P). |
| +4 | Arme très petite (TP) |
| +2 | Vous êtes habillé d'une cape, d'un manteau ou tout autre vêtement épais |
| +4 | Vous avez un fourreau dissimulé ou toute autre poche/sangle qui facilite la dissimulation d'objet |
| +6 | L'arme est dissimulée dans un objet conçu pour cette fonction (une canne-épée, par exemple) |
| +0 | Vous voulez être capable de dégainer l'arme avec une action simple |
| –2 | Vous voulez être capable de dégainer l'arme avec une action de mouvement ou pendant une action de mouvement |
| –4 | Vous voulez être capable de dégainer l'arme avec une action libre (si vous possédez le don Arme en main) |

| Modificateur de Détection ou de Fouille | Conditions |
|---|---|
| –1 | Pour chaque tranche de 3 m de distance entre l'observateur et l'observé |
| –5 | Observateur distrait par quelque chose |

**Malus de circonstances** : dans cette variante, les DD de base pour se mouvoir acrobatiquement autour d'un adversaire ou au travers de cases occupées restent les mêmes (DD 15 et 25 respectivement). Pourtant lorsque les conditions ne sont pas optimales (à l'image de ce qui se passe habituellement dans un donjon, mauvais éclairage, sol irrégulier, etc.), cela rend le jet d'Acrobaties plus difficile. Consulter la table suivante pour appliquer les malus appropriés.

| Circonstances | Malus |
|---|---|
| Mauvais éclairage (torches ou autres sources de lumière similaires) | –2 |
| Sol poussiéreux ou irrégulier | –2 |
| Petits débris (quelques petits cailloux ou détritus) | –2 |
| Sol humide | –4 |
| Sol en ruine | –4 |
| Sol jonché de débris | –4 |
| L'acrobatie commence ou finit dans une zone d'obscurité | –4 |
| Sol de pierre naturelle, sol de caverne | –6 |
| Dans une faible hauteur d'eau (à la cheville) stagnante, flaques d'eau | –6 |
| Gros débris (décharge) | –6 |
| Obscurité complète | –6 |

Tous ces malus se cumulent s'ils représentent des circonstances différentes. Par exemple, si un sol poussiéreux (–2) est jonché d'os (–4) alors le malus total de circonstances au jet d'Acrobaties est de –6.

Si cette variante rend les jets d'Acrobaties plus difficiles, il n'empêche pas pour autant les personnages de haut niveau ayant la compétence Acrobaties de virevolter autour de leurs ennemis.

**Jet d'Acrobaties en opposition :** il paraît logique qu'il soit plus difficile de réaliser des acrobaties autour d'un combattant émérite que d'un adversaire novice. Plutôt que d'éliminer toute chance de réaliser une attaque d'opportunité, le jet d'Acrobaties devient le DD du jet de sauvegarde (Réflexes) que le défenseur doit égaler ou battre pour avoir le droit de passer son attaque d'opportunité. Si l'acrobate évolue dans la case (1,5 m de côté) du défenseur alors ce dernier profite d'un bonus de circonstances de +10 à ce jet de Réflexes. Un jet de Réflexes raté ne permet pas au défenseur de tenter son attaque d'opportunité. Comme à l'accoutumée, un jet d'Acrobaties raté offre au défenseur la possibilité d'une attaque d'opportunité.

*Note :* cette variante est plus détaillée que la règle de Contrer les mouvements acrobatiques expliquée au chapitre 4 de *De chair et d'acier : un guide pour les guerriers et les moines.* Un MD ayant accès aux deux ouvrages devra choisir quelles règles il utilise, et en informer ses joueurs.

**Accélérer les combats :** un personnage avec un modificateur total pour la compétence Acrobaties de +14 ou plus n'a plus besoin de lancer les dés pour ces jets d'Acrobaties pour franchir un rang d'adversaires.

# DONS

Les dons sont un élément passionnant du jeu D&D. Ce chapitre présente de nouveaux dons plutôt conçus dans l'esprit des bardes et roublards. Bien sûr, tout personnage répondant aux conditions pourra les choisir.

## Arraché d'arme [général]

Le personnage peut désarmer son adversaire, puis se saisir au vol de cette arme.

**Conditions :** Science du désarmement.

**Avantages :** si le personnage réussit à désarmer son adversaire et qu'une de ses mains est disponible, il peut attraper cette arme avant qu'elle ne tombe à terre. Si l'arme s'utilise à une main, le personnage peut immédiatement tenter une unique attaque avec elle. Bien sûr, s'il utilise sa main non directrice il subit les malus d'usage pour cette deuxième attaque.

**Normal :** après une tentative de désarmement réussie, l'arme atterrit aux pieds du défenseur, sauf si l'attaque désarmante s'est faite à mains nues.

## Athlétisme [général]

Le personnage est en bonne forme physique et pratique quotidiennement des sports de plein air.

**Avantages :** le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets d'Escalade et de Natation.

## Charlatan [général]

Le personnage est un expert dans l'art de rouler les gens. Il sait dire les paroles que ses interlocuteurs veulent entendre.

**Avantages :** le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Bluff et de Déguisement.



## Confident [général]

Les gens se sentent en confiance avec le personnage, à tel point qu'ils sont prompts à lui révéler leurs secrets.

**Avantages :** le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Diplomatie et de Renseignements.

## Défaut de la cuirasse [général]

Le personnage est passé maître dans l'art de glisser son arme entre les pièces de l'armure de son adversaire, ou de frapper le point faible des armures non métalliques.

**Conditions :** Expertise du combat

**Avantage :** si le personnage utilise une action simple pour étudier son adversaire, il peut ignorer la moitié du bonus d'armure (arrondi à l'inférieur) de l'adversaire pour sa prochaine attaque. Seuls les bonus provenant de l'armure portée (incluant l'armure naturelle) sont divisés, et non les bonus à la classe d'armure provenant du port du bouclier ou d'objets magiques, et d'éventuels bonus d'altération.

## Discours séduisant [général]

Les interlocuteurs du personnage ressentent une envie irrépressible de croire la moindre de ses paroles.

**Conditions :** Persuasion, Confident.

**Avantages :** le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Diplomatie et impose un modificateur de +2 aux jets de sauvegarde en relation avec les sorts affectant l'esprit (de type [mental]) et dépendant de l'usage de la parole.

## Expert tacticien [général]

Le personnage tire avantage de son talent de tacticien.

**Conditions :** Dex 13+, bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Attaques réflexe.

**Avantage :** ce don permet à l'aventurier d'effectuer une attaque de corps à corps supplémentaire (ou n'importe quelle action qui compte comme une attaque de corps à corps ou d'attaque de corps à corps de contact, incluant les tentatives de désarmement, croc-en-jambe ou de lutte pour saisir sa cible) contre un adversaire à portée de son allonge et qui ne peut bénéficier de son bonus de Dextérité contre ces attaques au corps à corps, quelle qu'en soit la raison. Le personnage bénéficie de cette attaque supplémentaire à son tour, avant ou après son action normale. Si plusieurs adversaires ne pouvant bénéficier de leurs bonus de Dextérité sont à proximité, il ne peut en attaquer qu'un seul.

*Note :* la présente version de ce don annule et remplace celle parue précédemment dans *De chair et d'acier.*

## Fil à la patte [général]

Le personnage peut frapper les jambes de son adversaire pour l'handicaper dans ses déplacements.

**Conditions :** bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, pouvoir d'attaque sournoise.

**Avantages :** si le personnage touche avec une attaque sournoise, il peut choisir de remplacer deux d6 de dégâts supplémentaires (+2d6) par une blessure handicapante qui réduit la vitesse de déplacement de la victime de moitié. Les autres formes de déplacement comme le vol, la nage, etc., ne sont pas affectées. La réduction de la vitesse de déplacement cesse lorsque la victime bénéficie de Premiers soins (DD 15), de tout type de sort de *soins* ou toute autre forme de soins magiques, ou a défaut après 24 heures. Les créatures immunisées aux attaques sournoises et les créatures qui n'ont pas de jambes ou plus de quatre sont également immunisées à cet effet. Il faut deux attaques réussies pour affecter les quadrupèdes.

## Frappe hémorragique [général]

Les attaques sournoises du personnage ciblent des artères et veines majeures (carotide, jugulaire, etc.), faisant des blessures qui provoquent des pertes de sang importantes.

**Conditions :** bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, pouvoir d'attaque sournoise.

**Avantages :** si le personnage touche avec une attaque sournoise, il peut choisir de remplacer un +1d6 des dégâts supplémentaires infligés par l'attaque sournoise par l'exécution d'une blessure hémorragique. Chaque fois que ce type de blessure est infligé, la victime perd 1 point de dégâts supplémentaire par round. Ce type de blessure est cumulatif, ainsi deux de ces blessures font 2 points de dégâts par round. La perte de sang d'une ou plusieurs de ces blessures s'arrête immédiatement quand la victime reçoit un jet de Premiers soins (DD 15) réussi, tout type de sort de *soins* ou toute autre forme de soins magiques. Les créatures immunisées aux attaques sournoises sont également immunisées à cet effet.

## Multiculturel [général]

Les a priori raciaux sont fortement atténués lors des relations avec une autre race.

**Conditions :** connaître la langue de la race choisie.

**Avantage :** choisissez une race humanoïde autre que celle du personnage. Lorsqu'il rencontre un membre de cette race, le personnage sera traité comme un membre de la race choisi. Ainsi, le personnage gagne un bonus de +4 au jet de Charisme pour modifier les attitudes des membres de la race choisie (voir le paragraphe Attitude des PNJ au chapitre 5 du *Guide du Maître* ).

## Musica addititius [général]

Le personnage peut utiliser son pouvoir de musique de barde plus souvent.

**Conditions :** pouvoir de musique de barde.

**Avantage :** chaque jour, le personnage peut utiliser son pouvoir de musique de barde 4 fois de plus.

**Normal :** les bardes sans ce don ne peuvent utiliser leur pouvoir de musique de barde qu'une fois par jour et par niveau.

**Spécial :** ce don peut être pris plusieurs fois.

## Musique persistante [général]

La musique de barde du personnage reste plus longtemps à l'esprit des auditeurs.

**Conditions :** pouvoir de musique de barde.

**Avantage :** si le personnage utilise son pouvoir de musique de barde pour inspirer des bonus à des compétences, le courage ou l'héroïsme, les effets durent deux fois plus longtemps que la normale.

**Normal :** les effets cités ci-dessus durent tant que le barde chante, plus 5 rounds supplémentaires, sauf pour inspirer une compétence, ce qui dure 2 minutes.

## Musique subliminale [général]

Le pouvoir de musique de barde du personnage affecte même ceux qui n'ont pas conscience de l'entendre.

**Conditions :** pouvoir de musique de barde, 10 degrés de maîtrise ou plus en Représentation.

**Avantage :** le personnage peut jouer très doucement sa musique de barde. Ses alliés profitent des bénéfices habituels de sa musique bardique, de même il affecte ses adversaires dans la zone d'effet de sa musique, et à moins qu'ils ne le voient jouer ou aient d'autres moyens de le détecter, ils ne peuvent localiser la source de l'effet.

## Oreille verte [général]

Le personnage peut utiliser son pouvoir de musique de barde et les pouvoirs de la classe de prestige virtuose sur les végétaux et les créatures de type plante.

**Conditions :** pouvoir de musique de barde, 10 degrés de maîtrise ou plus en Représentation.

**Avantage :** le personnage peut modifier sa musique de barde ou ses prouesses de virtuose (uniquement celles de type [mental]) pour que leurs effets influencent les végétaux et les créatures de type plante.

**Normal :** les végétaux sont normalement immunisés à tous les effets de type [mental].

## Persuasion [général]

Le personnage pourrait vendre du savon à l'acide à un troll.

**Avantages :** le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Bluff et d'Intimidation.

## Pied léger [général]

Le personnage court avec tant d'agilité qu'il peut négocier des changements de direction de 90° sans perdre de vitesse.

**Conditions :** Dex 15+, Course.

**Avantage :** lorsque le personnage court ou charge, il peut opérer des changements de direction jusqu'à un angle de 90 degrés. Il ne peut utiliser ce don en portant une armure intermédiaire ou lourde, ni avec une charge supérieure à légère.

**Normal :** sans ce don, on ne peut charger ou courir qu'en ligne droite.

## Plus rapide que l'œil [général]

Les gestes du personnage sont si rapides qu'ils peuvent échapper à la perception d'un observateur.

**Conditions :** Dex 19+.

**Avantage :** alors même que le personnage est directement observé, il peut tenter un jet de Bluff (prenant une action de mouvement), en opposition avec le jet de Détection d'observateurs potentiels. S'il réussit, il peut distraire leur attention en leur faisant regarder ailleurs, dans le même temps il profite d'une action partielle. S'il utilise cette action partielle pour attaquer un des observateurs ayant raté son jet opposé, cet adversaire ne profite pas de ces bonus de Dextérité à la CA.

## Poignet rapide [général]

D'un seul geste fluide, le personnage peut dégainer une petite arme et frapper avec une précision mortelle.

**Conditions :** Dex 17+, Arme en main.

**Avantage :** si le personnage dégaine une arme légère et tente une attaque avec, dans le même round, il surprend son adversaire qui est considéré, pour cette attaque seulement, comme pris au dépourvu. Ce don ne fonctionne qu'une fois par combat.

## Pyro [général]

Le personnage est doué pour allumer des feux et enflammer ses adversaires.

**Avantage :** si le personnage enflamme une créature ou une chose (quel que soit le moyen : feu grégeois, sorts, etc.), le feu provoque 1 point de dégâts supplémentaire par dé, et le DD du jet de Réflexes pour étouffer les flammes est augmenté de 5.

**Normal :** le feu fait normalement 1d6 point de dégâts. La difficulté du jet de Réflexes est de 15 pour éteindre le feu.

## Requiem [général]

Le pouvoir de musique de barde du personnage affecte les morts-vivants.

**Conditions :** pouvoir de musique de barde, 12 degrés de maîtrise ou plus en Représentation.

**Avantage :** le personnage peut modifier sa musique de barde ou ses prouesses de virtuose (uniquement celles de type [mental]) pour que leurs effets influencent les morts-vivants. Mais sur eux, tous les effets du pouvoir de musique de barde ne durent que la moitié du temps normal.

**Normal :** les morts-vivants sont normalement immunisés à tous les effets de type [mental].

## Savoir rare [général]

Le personnage est un puits de science dans des domaines peu connus.

**Conditions :** pouvoir de savoir bardique.

**Avantages :** le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les jets de savoir bardique.

## Science de la filature [général]

Le personnage excelle dans l'art de suivre quelqu'un sans être détecté.

**Avantages :** le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Discrétion et de Détection lorsqu'il suit une personne désignée.

## Sort déguisé [métamagie]

Le personnage peut jeter des sorts sans que les observateurs potentiels puissent le remarquer.

**Conditions :** pouvoir de musique de barde, 12 degrés de maîtrise ou plus en Représentation.

**Avantage :** le personnage est passé maître dans l'art de jeter des sorts de manière extrêmement discrète, en mélangeant les composantes verbales et gestuelles à ses représentations artistiques. Comme pour un sort lancé silencieusement et statiquement, un sort déguisé ne peut pas être identifié avec un jet de Connaissance des sorts. Sa représentation est évidente pour toute personne pouvant y assister, par contre le fait qu'il lance un sort en même temps ne l'est pas. À moins que le sort émane visiblement du personnage, ou que ceux qui l'observent aient un moyen particulier de détecter son origine, personne ne pourra savoir d'où vient le sort. Un sort bénéficiant de ce don se lance comme s'il avait un niveau de plus.

## Touche-à-tout [général]

Le personnage a des notions sur tout, même sur les compétences les moins usuelles.

**Conditions :** personnage de niveau 8 au minimum.

**Avantages :** le personnage peut utiliser toutes les compétences de façon innée, même celles qui réclament normalement une formation

et celles qui sont exclusives à une classe qu'il n'a pas suivie. Par contre, il ne peut acquérir des degrés de maîtrise dans ces compétences que s'il peut normalement les sélectionner.

### Vélocité [général]

Le personnage se déplace plus vite que la normale pour un représentant de sa race.

**Avantages :** si le personnage porte une armure légère ou aucune, et si sa charge ne dépasse pas le stade léger, alors sa vitesse de déplacement est accrue de 1,5 m.

### Véritable acrobate [général]

Le personnage possèède un excellent sens de la spatialisation et de très bonnes capacités de coordination motrice.

**Avantages :** le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Saut et de d'Acrobaties.

# Chapitre 3 : L'équipement du barde et du roublard

Que serait un barde sans son instrument ? Ou un roublard sans ses outils de cambrioleur ? Comme son arme de prédilection pour un guerrier, ces objets sont bien plus qu'utiles, ils sont le principal moyen par lequel le personnage remplit une fonction essentielle de sa classe.

Ce chapitre présente de nouveaux équipements non magiques pour compléter la liste du chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*, il propose aussi des objets magiques pour élargir le champ des possibilités du chapitre 8 du *Guide du Maître*. Pas un seul personnage n'utilisera la totalité de ces objets, mais certains bardes ou roublards devraient en trouver quelques-uns uns très utiles qui pourraient même leur sauver la vie.

## Les bardes et leurs instruments de musique

Un instrument de musique concentre dans son expression tout l'art du barde et lui permet de se différencier du simple ménestrel. Il est aussi signe de sa personnalité, ainsi le choix d'un instrument insolite distinguera le barde du commun, et même de ses collègues.

Lorsque vous choisissez votre instrument, il vous faut considérer les points suivants :

- Si l'instrument n'est pas transportable, vous ne pouvez l'emporter avec vous en aventure. De grandes orgues sont peut-être prestigieuses mais un luth ou une petite harpe ont plus de chance de faire usage sur le long terme.
- Votre instrument doit être assez solide pour résister au traitement peu attentionné de la vie d'aventurier. Après tout, vous ne pouvez pas savoir si votre instrument préféré ne servira pas de bouclier pour vous protéger des assauts d'un critique musical un peu trop agressif. Cela peut être une bonne idée d'avoir le sort *réparation* dans votre répertoire, ou au moins d'avoir un parchemin avec ce sort parmi vos partitions. De plus, *réparation* est toujours utile pour conserver des atours impeccables, éléments fondamentaux pour attirer les faveurs du public.
- Votre instrument ne doit pas être unique. Car en plus des usures provoquées par la vie d'aventurier, vous pourriez fort bien perdre votre flûte favorite lors d'un passage dans un vortex dimensionnel ou sur un *désintégration* vous ayant rasé de près. La perte de votre instrument de musique fétiche est une aussi mauvaise nouvelle pour un barde que la perte de son épée favorite pour un guerrier. Pourtant, si vous préférez ne pas vous handicaper pour des semaines entières, il est préférable de choisir un instrument facilement remplaçable. Les instruments de musique courants (luth, petite harpe, etc.) sont plus facilement disponibles que ceux qui sont plus exotiques.
- Votre instrument de musique est à votre image. Il doit être choisi en accord avec votre style et doit transmettre quelque chose de votre personnalité. Un barde halfelin portant au côté une ancienne mandoline à l'apparence raffinée inspirera une tout autre impression qu'un halfelin jouant avec désinvolture d'un banjo coloré. Essayez de trouver un instrument de musique correspondant à l'image que vous avez de vous-même. Êtes-vous un chanteur populaire, un artiste puriste, un auteur-compositeur passionné ou simplement un baladin se laissant bercé par les hasards du voyage ? Ce choix est important, car c'est cette image que les autres auront de vous.

### Types d'instruments

Cette section présente une grande variété d'instruments de musique courants, principalement des instruments à vent, à cordes, des cuivres et des percussions. Tous n'existent pas dans le monde réel, et beaucoup ont été modifiés pour créer de nouvelles situations de jeu plus intéressantes. Comme ces instruments sont fait main, il peut y avoir des différences d'une pièce à l'autre ; par conséquent la taille, le nombre de trous ou de cordes et toutes les autres caractéristiques peuvent varier entre deux exemplaires d'un même instrument.

Bien qu'il soit fréquent que chaque barde ait un instrument favori, rien d'autre que la capacité de sa charge transportable ne limite son choix d'emporter plusieurs instruments de musique. Ainsi, il pourra choisir l'instrument le plus approprié en fonction des événements.

#### Description des instruments de musique

Chacun des paragraphes suivants offre une description succincte d'un instrument et précise si une race ou un type de créature l'apprécie particulièrement. Du fait de leur grande disponibilité et de leur large éventail de notes possibles, les trois instruments les plus répandus chez les bardes sont le violon, la lyre et le luth. Les personnages-joueurs peuvent bien sûr choisir n'importe quel instrument faisant parti de leur répertoire. Les PNJ bardes et musiciens choisissent habituellement le type d'instrument préféré par leur race. Quelques races ont des limitations physiologiques les empêchant de jouer de certains instruments. Par exemple, les hommes-lézards n'ont pas les lèvres et la langue nécessaires pour jouer des instruments à vent, et leurs doigts ne sont ni assez fins et adroits pour gratter les cordes. Les dragons ont le même type de limitations, par conséquent ils jouent rarement d'un instrument autre que le narguilé musical, excepté lorsqu'ils se transforment en humanoïdes. Sous cette forme,

les dragons tendent à préférer les instruments de musique compliqués et subtils, telles les grandes orgues ou les harpes, bien qu'ils se révèlent d'excellents musiciens quel que soit l'instrument.

Chacun de ces instruments apporte une amélioration spéciale à la musique bardique de toute personne capable de la produire. Certaines de ces améliorations altèrent la musique elle-même, d'autre affectent les auditeurs. Si l'amélioration affecte uniquement un des aspects de la musique bardique, seul cet aspect est modifié, tous les autres effets de la musique restent les mêmes. Pour ce qui est des nouveaux effets (sauf si cela est précisé), les auditeurs sont ceux qui entendent la musique et l'effet dure aussi longtemps que la représentation. Les musiciens sans le pouvoir de classe musique de barde ne peuvent pas obtenir de leur instrument les effets particuliers précisés plus bas, même les bardes ont besoin des versions instrument de musique de maître pour profiter de ces améliorations spéciales. Pour chacune des représentations données avec ces instruments, le barde doit choisir entre le bonus habituel de +2 au jet de Représentation (dû à la qualité de l'instrument), et l'avantage particulier conféré par cet instrument.

**Alphacor.** Un des instruments préférés de la race des géants, l'alphacor ou cor des montagnes est un long et droit tuyau de bois terminé par un pavillon orienté vers le haut. Le tube mesure 3,5 m à 6 m de long et est fabriqué en bouleau, ce qui lui donne une couleur pâle et une sonorité grave et unique. Pour jouer du cor des montagnes, le musicien pose la courbe de l'instrument au sol, tandis qu'il souffle dans l'embouchure. Comme ce cor n'a pas de trou pour les doigts, il ne peut produire qu'une seule note.

Le son de l'alphacor porte très loin, ainsi certains géants l'utilisent pour communiquer avec leurs distants voisins. Un critique musical inconvenant a une fois comparé ces sons au hurlement des loups à la lune, ses proches durent vite se résoudre à lui trouver une épitaphe somptueuse après que les géants offensés ont insisté pour lui montrer son erreur d'appréciation.

*Effets sur la musique de barde :* le son profond et grave de l'alphacor porte à 2d8 kilomètres. Cela permet l'utilisation d'inspiration héroïque, encouragement et contre-chant même si de grandes distances séparent le musicien des auditeurs.

**Banjolélé.** Cet instrument possède une caisse de résonance circulaire similaire à un tambourin avec une peau animale tendue dessus pour accentuer la résonance. Cinq cordes de métal s'étendent sur toute la longueur de l'instrument, fixées par des crochets au bout d'un manche long et droit. Un banjo classique fait environ 45 cm de long.

Instrument favori des halfelins, il est rare de voir cet instrument dans d'autres mains. Certains trouvent sa musique joyeuse et dansante, d'autres affirment qu'il combine les pires aspects du banjo et du ukulélé.

*Effets sur la musique de barde :* lorsqu'il est utilisé pour donner du courage, cet instrument réconfortant accroît de +2 à +3 le bonus aux jets de sauvegarde contre les effets de type *terreur*, pour les auditeurs alliés et le musicien.

**Chalémie.** Cet ancêtre à double anche du hautbois moderne ressemble un peu à un sceptre inversé. Certaines chalémies sont grandement décorées, ce qui accentue encore plus leur ressemblance avec des sceptres. Les chalémies mesurent habituellement environ 65 cm de long et dispose de sept ou huit trous.

Elles ont été développées pour les représentations en extérieur car leur puissance sonore est très forte. Beaucoup de musiciens aristocrates amateurs ont adopté la chalémie comme instrument de prédilection, du fait de son aspect esthétique doublé de la majesté de sa musique. Les sylvaniens adorent le son de la chalémie, toutefois ils gardent une préférence pour le crumcor.

*Effets sur la musique de barde :* une chalémie confère un prestige certain à quiconque est à même d'en jouer convenablement. Ainsi, un jet de Représentation réussi devant un auditoire d'aristocrates, confère un bonus de circonstances de +4 aux jets de Bluff, Diplomatie, Déguisement et Renseignements accomplis sur les auditeurs dans les 1d6 heures après la fin de la représentation. De plus, cela modifie l'attitude initiale des auditeurs d'une catégorie en faveur du musicien (par exemple, de amical à serviable, voir le paragraphe concernant l'attitude des PNJ, au chapitre 5 du *Guide du Maître*). Par contre, il impose aussi un malus de circonstances de –4 aux jets d'Intimidation accomplis sur les auditeurs dans 1d6 heures après la fin de la représentation. Générer ces effets est un pouvoir surnaturel affectant l'esprit [mental].

**Cithare.** La cithare ressemble à un luth aplati auquel on aurait coupé le manche pour le coller sur le côté gauche de l'instrument. Sa caisse de résonance est plate et habituellement rectangulaire, bien que d'autres formes existent. La cithare a deux rangées de cordes (quel que soit le matériau : métal ou boyau), l'une tendue en travers de la caisse de résonance et l'autre sur la planche allongée se trouvant sur le côté.

La cithare se joue assis et posée sur les genoux ou une table. Le musicien utilise un ergot fixé au pouce pour jouer la ligne mélodique principale puis pince les autres cordes (souvent avec une pointe ou un bâtonnet) de son autre main pour « accompagner » la mélodie d'une harmonie secondaire.

La cithare est populaire chez les humains et les gnomes. Ses tonalités légères et cadencées, couplées avec la sophistication possible de ses mélodies (du fait des deux jeux de cordes), font de la cithare un instrument très recherché.

*Effets sur la musique de barde :* lorsqu'elle est utilisée pour donner du courage, la cithare accroît de +2 à +3 le bonus aux jets de sauvegarde contre les effets de type *terreur* et *charme* pour les auditeurs alliés et le musicien. Par contre, il réduit de +1 à +0 le bonus de moral aux dégâts.

**Clavecin.** Bien qu'il comporte plusieurs rangées de touches, le clavecin est en fait une harpe horizontale dans une boîte. Frapper une touche provoque, par l'action d'un mécanisme interne, le pincement des cordes et non leur frappe, à l'image de clavicorde. La musique du clavecin est plus forte que celle du clavicorde, mais le musicien ne peut contrôler son volume.

Le clavecin a un son délicat, qualifié par certains d'aquatique et par d'autres de tintement métallique. Comme les grandes orgues c'est un instrument intransportable, conçu pour être joué à l'intérieur de

## Variante : chanteurs et instrumentistes

Traditionnellement, les bardes activent leur pouvoir lié à leur musique bardique en jouant une combinaison de chant et d'instrument. Pourtant, par souci de diversité, vous pouvez introduire la règle permettant aux bardes d'utiliser leurs pouvoirs soit par le chant seul soit par le fait de jouer uniquement de leur instrument. Cela ne change en rien l'utilisation des pouvoirs des bardes choisissant une des trois possibilités ci-dessous, simplement ils expriment leur musique bardique de façon différente. Par exemple, un instrumentiste n'est pas un barde moins accompli parce qu'il a choisi de ne pas chanter en même temps qu'il joue de son instrument.

**Chanteur et instrumentiste :** c'est le choix de la plupart des bardes. Ils interprètent leur musique de barde en jouant à la fois de leur instrument et de leur voix. Pour ce faire, ils doivent bien sûr utiliser un instrument de musique laissant la bouche libre de chanter, comme le luth, la lyre ou le violon.

**Chantre :** ces bardes ont complètement délaissé leurs instruments afin de se concentrer sur le chant pour utiliser leur pouvoir de musique bardique. Leur voix est un « instrument » de musique suffisamment raffiné, varié en tonalités et octaves pour transporter de joie le public et même créer des effets sonores sans autre moyen que leur bel organe.

**Instrumentiste :** ce maître de l'interprétation instrumentale n'a pas besoin de dire un mot pour tirer une larme du plus insensible auditeur (bien sûr, un jet réussi de Représentation sera le bienvenu). Il peut exprimer toutes les émotions et subtilités musicales nécessaires pour une bonne représentation, uniquement en jouant de son instrument.

## Bardes morts-vivants

.es bardes morts-vivants font face à ertains problèmes que leurs vivants ıomologues peuvent difficilement naginer. Les squelettes n'ont pas ɜs lèvres et la langue nécessaires ıour jouer des instruments à vent. .es zombis quant à eux n'ont pas ssez de souffle pour produire un on avec une flûte ou tout type de :or. Un mort-vivant immatériel ne ıeut toucher son instrument, sauf ci :elui-ci le suit dans l'au-delà ; de fait, ıeaucoup de légendes racontent histoire de spectres jouant du tamıour, de fantomatiques joueurs de :ornemuse, etc.

Un barde ayant pratiqué son art oute sa vie avec conviction a de ;rande chance de faire de même lans l'au-delà, même si cette nusique peut devenir malsaine. Jn barde fantomatique peut utiliıer ses instruments ou sa voix ıour déclencher les effets de sa nusique bardique, à l'image d'un ıarde vivant. Mais un barde deveıu fantôme peut aussi manifester ın ou plusieurs de ses pouvoirs le fantôme à travers sa musique :trange et morbide. Ainsi, il n'est ıas surprenant que lamentation l'épouvante soit un des pouvoirs ıréférés du barde fantôme.

Pour les autres morts-vivants, :'est une autre histoire. Des nécronanciens aux goûts macabres ıourraient utiliser certains de leurs ;orts pour faire jouer à ces créaures un registre limité de mor:eaux. Cela implique que l'instigaeur du projet fournisse les nstruments qui, compte tenu des noyens limités de ces créatures autant physiques que mentaux), ;eront des luths, des lyres, violons :t percussions, ou tout autre insrument qui ne demande qu'à être ;ratté, tapé ou frotté. Au final, il ıe faut pas s'attendre à des résulats extraordinaires, surtout qu'il ı'est pas évident qu'un public ıivant reste longtemps à « écouer » un pareil orchestre.

bâtiments. Par conséquent, on le trouve généralement dans les grandes cités ou les demeures des aristocrates.

*Effets sur la musique de barde :* un musicien jouant du clavecin ne peut maintenir qu'un seul effet à la fois avec sa musique de barde ou ses prouesses de virtuose. Par contre, il impose un malus de circonstances de –1 aux jets de sauvegarde contre les effets de type *charme*, et un malus de –2 au jet de sauvegarde contre les effets de type *sommeil*, pour les auditeurs ennemis. C'est un pouvoir surnaturel affectant l'esprit [mental].

**Clavicorde.** Cet ancêtre du piano moderne emprunte à l'orgue son clavier, mais remplace les tubes par des câbles horizontaux. Appuyer sur une touche provoque la frappe d'une pièce de métal sur un câble ou une paire de câbles, les faisant résonner d'une note. Un clavicorde ressemble à une boîte plate, rectangulaire et oblongue d'à peu près 35 cm de large sur 1 m de long. Le musicien le place généralement sur une table ou toute surface plane pour y jouer.

Sa tonalité douce et lumineuse permet de grandes variétés d'expression musicale. Le volume sonore dépend de la force avec laquelle on appuie sur les touches du clavier, mais l'instrument ne permet pas de jouer très fort. Les clavicordes sont très appréciés pour les compositions avec orchestre, et pour des prestations privilégiées dans les salons cossus de marchands aisés.

*Effets sur la musique de barde :* un musicien jouant d'un clavicorde ne peut maintenir qu'un seul des effets à la fois, de la musique de barde ou de prouesse de virtuose. Du fait de sa tonalité douce, le clavicorde impose un malus de circonstances de –1 à tous les jets de Représentation pour utiliser contre-chant, par contre, il procure un bonus de circonstances de +2 au jet de Représentation pour *fascination* et *suggestion*. Il procure aussi un bonus de circonstances de +1 aux jets de Diplomatie et de Renseignements, réalisés par le musicien sur son public dans les 1d6 heures après la fin de la représentation.

**Cloche à main.** Elle est en forme de coupe renversée et creuse, pourvue d'un battant à l'intérieur et d'une poignée au-dessus. Ces cloches sont généralement fondues en bronze ou tout autre métal résistant. Elles sont assez petites (5 à 25 cm) pour être utilisées avec une main. Pour jouer de cet instrument, il suffit de l'agiter dans un mouvement de va-et-vient, causant ainsi le choc du battant sur les parois du corps de la cloche. Chaque cloche produit une seule note sonnante, plus grande est la cloche plus basse est la tonalité.

Ces cloches sont généralement regroupées pour les représentations musicales. Lorsqu'elles sont sonnées en cadence par des experts, elles peuvent produire des accords et mélodies d'une grande complexité. Les humains, les elfes et les célestes sont particulièrement amateurs de musique à base de cloches.

Une cloche à main magique ne peut être jouée qu'avec le battant approprié, qui n'est pas toujours présent lors de la découverte de ladite cloche.

*Effets sur la musique de barde :* une cloche à main donne au musicien un bonus de circonstances de +1 aux jets de Représentation pour les contre-chants. Des cloches à mains supplémentaires n'accroissent pas ce bonus.

**Cloche suspendue.** Cette cloche est une version grande taille de la cloche à main. Elle est généralement faite de bronze, mais peut être d'un autre métal, il en existe même en pierre. Il n'y a pas de poignées car elle est montée sur des pivots eux-mêmes soutenus par une armature. Les cloches suspendues sont généralement assez grosses (jusqu'à plusieurs mètres de haut et peuvent peser plusieurs tonnes pour les cloches de cathédrale) et possèdent un bâton ou une sphère de métal (appelés battant) à l'intérieur pour produire le son en frappant.

Le musicien joue de ce type de cloche en tirant de manière variée la corde actionnant la cloche. Les rares cloches ne possédant pas de battant peuvent être sonnées en les frappant à l'aide d'un maillet approprié. Ces instruments ne produisent qu'une note, plus grande est la cloche plus basse est la hauteur du son produit.

Le son d'une cloche suspendue porte à des kilomètres à la ronde, spécialement lorsqu'elle est montée en haut d'un clocher. Cet instrument peut être utilisé pour donner l'alarme, transmettre des signaux, marquer des événements particuliers, marquer l'écoulement du temps en sonnant les heures, le changement de la garde, les prières journalières, etc., ou simplement faire un joyeux raffut.

*Effets sur la musique de barde :* lorsqu'elle est utilisée pour donner du courage, une cloche d'au moins 1 tonne accroît de +2 à +3 le bonus aux jets de sauvegarde contre les effets de type *terreur* et *charme*, pour les auditeurs alliés et le musicien. Cette musique impose aux ennemis un malus de –1 contre les mêmes effets.

**Cor.** À l'origine, c'était une véritable corne tirée de bovidés ou d'autres animaux plus extraordinaires. Le cor consiste en un petit tube, connecté à un orifice plus grand par un tube généralement courbe.

Le musicien joue en soufflant dans l'extrémité la plus étroite. À moins que la corne possède des trous à sa surface, ce type d'instrument ne peut sortir qu'une note.

Les cors existent en toutes tailles, mais ceux utilisés par les créatures de taille moyenne font généralement de 30 à 60 cm. Les humanoïdes de grande taille préfèrent les cornes d'animaux sanguinaires. La légende raconte que les minotaures gardent les cornes arrachées de leurs congénères vaincus dans des duels d'honneur, pour s'en servir d'instrument de musique.

La plupart des cors magiques utilisent les cornes de créatures non naturelles, comme les démons ou les diables. Une vieille légende relate que plusieurs membres d'un collège de bardes ont un jour essayé de fabriquer une corne magique à partir d'un des appendices de la redoutée tarasque. Bien qu'ils réussirent, ils découvrirent trop tard que le fait de souffler dans cette corne attirait l'attention de la créature, ce qui provoqua rapidement la destruction des bardes et de la corne.

Les cors sont populaires chez les peuples primitifs. Les hobgobelins et les orques en particulier apprécient cet instrument pour ses sons puissants, exaltés et martiaux.

*Effets sur la musique de barde :* lorsqu'il est joué pour inspirer le courage, cet instrument augmente le bonus de moral aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des armes de +1 à +2. Par contre, le bonus aux jets de sauvegarde contre les effets de type *charme* baisse de +2 à +0.

**Corne de brume.** Cet instrument est généralement fait à partir d'un coquillage de type conque. Lorsque l'on souffle dedans, il émet un son grondant tout à fait particulier qui peut varier en intensité mais pas en tonalité.

La corne de brume constitue un système pour donner l'alerte, particulièrement sous l'eau où le son se propage plus vite que dans l'air. Certaines races, comme les hommes-poissons et les kuo-toas, rassemblent plusieurs de ces coquillages dans des tailles et des formes différentes, de façon à constituer une gamme plus large d'harmonies. Les représentations de ce type d'orchestre sous-marin peuvent atteindre une grande profondeur dans l'émotion musicale.

*Effets sur la musique de barde :* les cornes de brume produisent les mêmes effets que le cor, si ce n'est qu'elles n'affectent que les auditeurs de types aquatiques ou les créatures marines.

**Cornemuse.** Elle consiste en une outre de peau remplie d'air, à laquelle sont cousus trois tuyaux à anches (les chalumeaux), plus un autre tuyau pour insuffler l'air et un tube percé de trous pour contrôler la mélodie. Le cornemuseur gonfle le sac, puis le presse et produit le son en chassant l'air dans les chalumeaux. Les trous pour les doigts dans le tube permettent la mélodie, d'une grande variété de notes, alors même que chaque chalumeau émet un ton bourdonnant de basse octave. Tout cela mélangé produit l'harmonie de la musique du cornemuseur.

Quelques sociétés apprécient la cornemuse pour ses qualités uniques, mais c'est une affaire de goût. L'instrument est très fatigant à jouer, car le cornemuseur doit fournir assez d'air aux quatre tuyaux à la fois. Par conséquent, un musicien qui joue de longs morceaux gagne durement le respect de ses collègues, quel que soit leur jugement sur les qualités acoustiques de l'instrument.

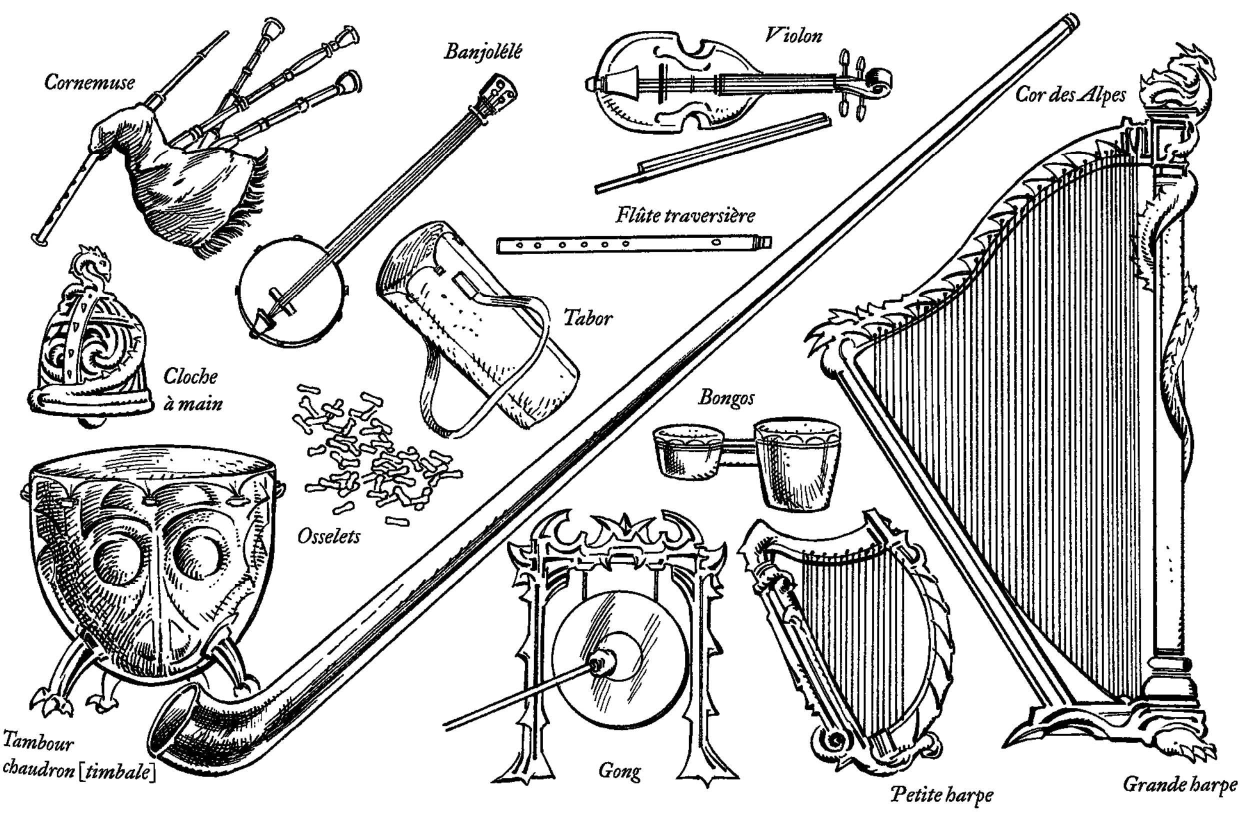
*Effets sur la musique bardique :* le musicien peut produire une plainte inhumaine qui impose un malus de moral de –1 sur les jets de sauvegarde contre les effets de *terreur*. C'est un pouvoir surnaturel affectant l'esprit [mental].

**Crumcor.** Le vrai crumcor est un instrument à triples anches créé et apprécié des musiciens sylvaniens, mais franchement injouable par les humanoïdes. C'est un tube d'environ 1,8 m de long avec six à huit trous pour les doigts et d'un pavillon surmonté d'une excroissance de forme ovale. Une pièce de bois en forme de corne évidée contient les anches et sert d'embouchure. La version humaine fait environ 1 m de long et génère un son sifflant et nasillard assez différent du majestueux véritable crumcor.

Bien que les sylvaniens soient les principaux joueurs de crumcor, les dryades sont particulièrement friandes de ces sonorités. Pourtant la plupart des habitants de la forêt trouvent le son du crumcor mélancolique.

*Effets sur la musique de barde :* tout type de crumcor confère au musicien un bonus de circonstances de +1 à tous ses jets de Représentation lorsque les auditeurs appartiennent au peuple des forêts (excepté les dryades). Chacun de ces auditeurs encourt un malus de circonstances de –4 sur ses jets de sauvegarde pour résister aux effets de *fascination* et *suggestion* du musicien. Ces modificateurs sont doublés pour les auditeurs dryades. Générer ces malus aux jets de sauvegarde est un pouvoir surnaturel affectant l'esprit [mental].

**Flûte à bec.** Cet instrument antique est à l'origine un simple tube qui produisait une note lorsque l'on soufflait dedans. L'ajout de six ou huit trous permit au musicien de varier les tonalités, puis l'ajout d'un orifice pour le pouce près de l'embouchure rajouta une octave dans les graves. À partir de cette modification, cet instrument fut nommé



la flûte à bec. Elle existe en bien des tailles, mais les plus courantes font 45 cm de long pour les joueurs de taille M et 30 cm de long pour les joueurs de taille P.

La relative simplicité de sa fabrication et la facilité avec laquelle on peut en jouer la rendent populaire auprès des personnes qui ne peuvent s'offrir des instruments de prix, et qui n'ont pas de temps à consacrer à un apprentissage plus complexe. Certains bardes tournent cette simplicité à leur avantage, ils affirment que la flûte à bec peut calmer un auditoire et améliorer le pouvoir du musicien à jeter des sorts d'enchantement du type *sommeil* ou *charme-personne*.

*Effets sur la musique de barde :* en jouant de la flûte à bec, le musicien impose aux auditeurs un malus de circonstances de –1 aux jets de sauvegarde contre les effets de type *charme* et de coercition, cela incluant les effets de type *suggestion* et *fascination*. C'est un pouvoir surnaturel affectant l'esprit [mental].

**Flûte de Pan.** Elle consiste en une série de roseaux ou de tubes de bois de différentes tailles, maintenus ensemble en position horizontale du plus petit au plus grand. Le musicien souffle par l'extrémité supérieure des tubes, produisant des sons semblables à autant de petites flûtes primitives. En déplaçant l'instrument de droite à gauche, le musicien peut obtenir différentes notes. Le fait de permuter rapidement d'une note à une autre crée un son doux et ondulant caractéristique de l'instrument.

La flûte de Pan est rudimentaire mais expressive, ce qui en fait l'instrument préféré des êtres féeriques de la forêt. Les humains et certains elfes trouvent sa musique plaisante.

*Effets sur la musique de barde :* la flûte de Pan donne au musicien un bonus de circonstances de +1 à tous ses jets de Représentation lorsque les auditeurs sont des animaux ou des fées.

**Flûte droite.** Ni cor ni flûte à bec, la flûte droite est métallique mais jouée comme un bois. Le musicien peut obtenir des sons variés en soufflant directement dans l'embouchure d'un tube percé de trous et en combinant différentes positions de doigts sur ces trous. La flûte droite est un petit instrument qui ne fait habituellement pas plus de 30 cm de long et 2 à 3 cm de diamètre.

La flûte droite produit un son très aigu que certains considèrent assez strident. Pourtant, les gnomes apprécient particulièrement cette musique et beaucoup d'entre eux l'adoptent comme instrument favori.

*Effets sur la musique de barde :* la flûte droite donne au musicien un bonus de circonstances de +5 à tous ses jets de Représentation pour toute tentative de contre-chant.

**Flûte traversière.** C'est l'instrument à vent permettant les sons les plus hauts. À la différence de la flûte à bec dont elle est issue, la flûte traversière est tenue perpendiculairement, par conséquent l'air soufflé est redirigé vers un des côtés du musicien. Les flûtes traversières mesurent de 20 cm pour les plus petites à 60 cm pour les plus grandes, les plus courtes sont appelées piccolo. Chaque flûte traversière a six trous (ou plus rarement huit), plus un autre trou pour le pouce, qui lorsqu'il est obstrué baisse toutes les autres notes d'une octave.

Les flûtes traversières ont la réputation de produire une musique douce et idyllique, mais elles peuvent aussi produire des intonations plus martiales ou des sons plaintifs et discordants. Originaires des abysses, elles ont toujours un nombre impair de trous et ne sont pas conformes aux portées musicales humanoïdes. De plus, elles ont leur propre manière d'être jouées, particulièrement dans les mains de flûtistes démons, dont la musique paraît aux oreilles des mortels comme une combinaison chaotique de sons non harmonieux, tour à tour stridents, mornes ou bizarres.

*Effets sur la musique de barde :* voir la flûte à bec.

**Gong.** Il est composé d'une assiette de métal légèrement convexe, ressemblant à une énorme cymbale. Les versions les plus communes sont faites de bronze, possèdent une circonférence incurvée sur l'intérieur et un bombement ou une protubérance en leur centre. Ils sont généralement suspendus à des supports de bois verticaux pour assurer une propagation optimale du son. Le gong ou son support peuvent être très sobres ou richement décorés.

Le son du gong n'échappe jamais à l'attention d'auditeurs éventuels. Pour jouer de cet instrument, il suffit de frapper la protubérance avec un grand maillet habituellement couvert de tissus ou de feutre. Chaque gong produit une unique note mais qui est audible à des distances considérables et résonne pendant cinq rounds après chaque frappe. Le son est si impressionnant que les adeptes de cet instrument, clament à qui veut bien les entendre que le gong est un instrument sans pareil.

Les gongs fixes pèsent habituellement plusieurs cinquantaines de kilos, par conséquent ils ne sont pas très adaptés à une vie d'aventure. Par contre, ils sont assez populaires pour la musique cérémonielle et comme système d'alarme. Certaines races primitives pendent des boucliers de métal à leurs murs pour s'en servir de gong de fortune pour déclencher l'alarme.

*Effets sur la musique de barde :* tant qu'il résonne, le gong ajoute +5 au DD de tout jet de Concentration fait par un auditeur (y compris le musicien). Créer cet effet est un pouvoir surnaturel de type [son]. Lorsque le gong est utilisé pour un contre-chant, le gong fournit un bonus de circonstances de +5 à tous les jets de Représentation requis pour ce pouvoir.

**Grande harpe.** Beaucoup moins transportable que sa cousine la petite harpe, la grande harpe peut atteindre 1,5 m à 1,8 m de hauteur. Ses quarante-six cordes lui donnent une portée de notes de plus de cinq octaves. Une pédale optionnelle permet de monter encore plus haut dans les aigus ou de descendre plus loin dans les graves.

Malgré sa taille, la grande harpe est fragile et facile à endommager. Cela tend à la limiter à des utilisations en intérieur, habituellement les salles de concert ou les riches manoirs d'aristocrates mélomanes.

Les spécialistes de la grande harpe affirment que sa musique est plus élégante et légère que celle de la petite harpe, mais les spécialistes de cette dernière rétorquent que la petite harpe est plus riche en tonalités. La grande harpe est particulièrement appréciée des célestes et des elfes, mais les humains trouvent aussi sa musique plaisante à l'oreille.

*Effets sur la musique de barde :* en jouant de la harpe, le musicien impose aux auditeurs un malus de moral de –2 aux jets de sauvegarde contre les effets de types *charme*. C'est un pouvoir surnaturel affectant l'esprit [mental].

**Grandes orgues.** Imposantes, lourdes et intransportables, les grandes orgues sont les plus complexes des instruments. Chaque modèle possède des centaines de tubes, allant pour les plus petits de la taille de 2,5 cm jusqu'à 9,5 m pour les plus grands. La plupart de ces tubes sont faits de métal, mais quelques-uns uns ont des extrémités en bois (plutôt de section carrée) pour donner une tonalité plus profonde. Un grand soufflet insuffle de l'air dans les tubes qui produisent les sons. Un orgue commun possède de deux à cinq

claviers (un pour les pieds et un pour les mains), chacun pouvant être réglé pour sonner comme des instruments différents ou une combinaison d'instruments. Un panneau de boutons (appelés poussoirs) contrôle le son qui s'échappe des tubes. Ainsi, par l'activation ou la désactivation de ces boutons, des valves ouvrent ou ferment l'accès aux tubes par le soufflet.

Pour jouer des grandes orgues, le musicien doit régler les poussoirs pour diriger l'air à sa guise, puis appuyer sur une combinaison de touches pour générer le son. Les tuyaux doivent être continuellement alimentés en. Un musicien jouant sur un orgue de taille modeste pourra lui-même activer le soufflet avec son pied pour alimenter l'instrument en air. Mais pour les modèles plus monumentaux, il aura besoin d'au moins un assistant pour pomper sur le soufflet. Le volume sonore dépend uniquement de la quantité d'air insufflée dans les tubes et par conséquent toutes les notes peuvent sortir avec force ou douceur.

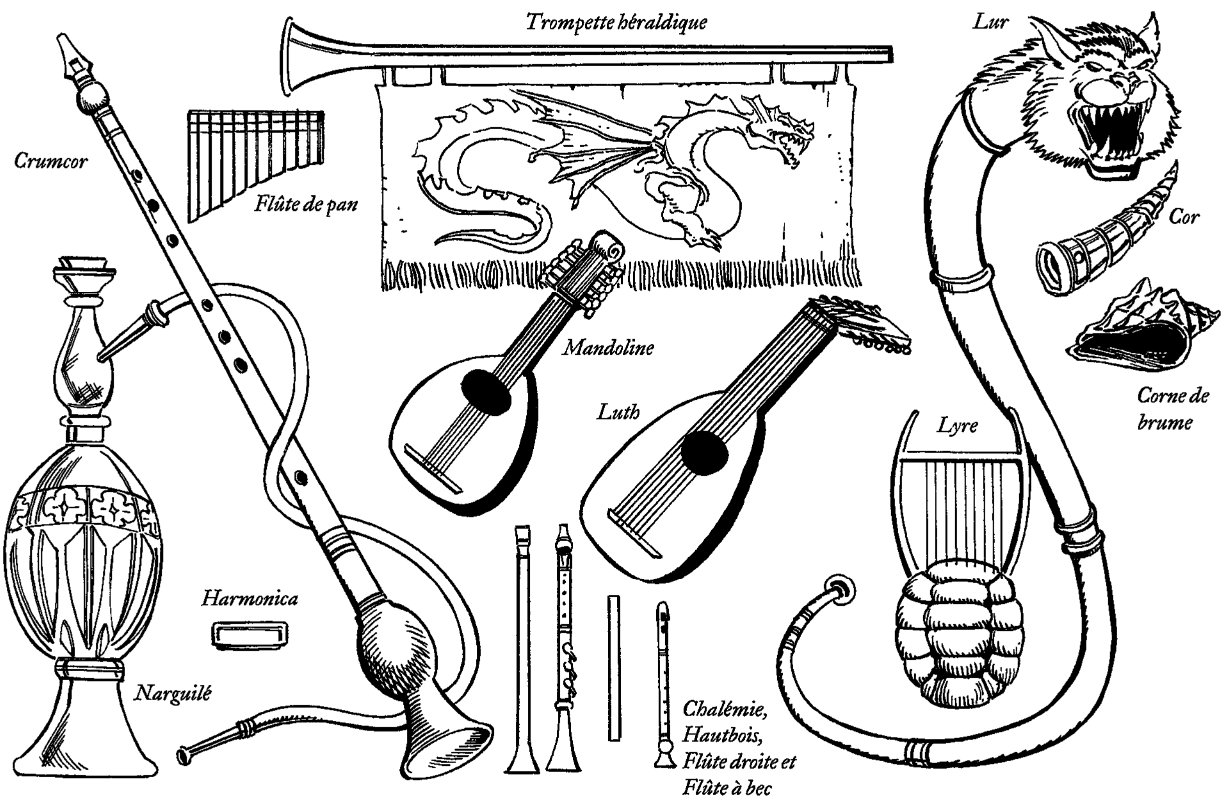
Les grandes orgues représentent le nec plus ultra de la technologie des facteurs d'instruments de musique. La grande variété de taille de tube donne une palette de sonorité inégalable. Plus petit est le tube, plus aiguë est la note, et plus gros est celui-ci, plus grave est le son. Parfois, l'orgue inclut un tube si grand que la note produite est si grave qu'elle est au seuil des perceptions de l'oreille humaine (pouvant ainsi créer des effets subsoniques). De même, les tubes les plus fins peuvent atteindre des aigus que seuls les petits animaux peuvent percevoir. Les claviers multiples permettent des accords très riches.

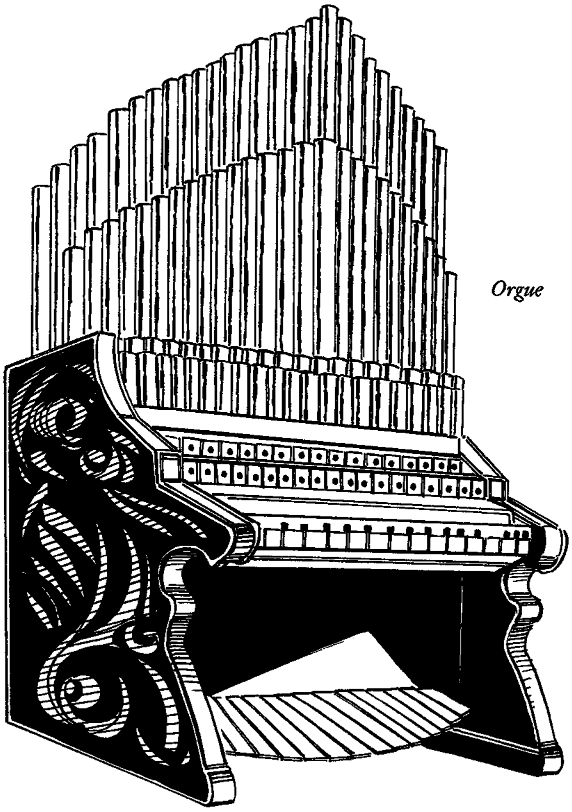
Les sociétés humaines affectionnent particulièrement cet instrument et ses cousins (le clavecin et clavicorde). Du fait de leur taille, leur poids, leur coût, les grandes orgues ne se trouvent que dans les cathédrales et les palais.

*Effets sur la musique de barde* : du fait de leurs trois claviers, les grandes orgues permettent au musicien de maintenir jusqu'à trois musiques de barde ou prouesses de virtuose en même temps. Par exemple, un barde en train de jouer peut commencer par inspirer du courage. Puis, grâce à un jet de Concentration réussi (DD 20 – modificateur de Représentation du musicien), commencer un contre-chant. Finalement, grâce à un nouveau jet de Concentration réussi (DD 25 – modificateur de Représentation du musicien), il pourra tenter une *fascination* sur un personnage, en même temps qu'il maintient les deux autres effets. Un échec sur un des jets de Concentration arrête le précédent effet (celui que le barde maintenait depuis le plus longtemps).

**Harmonica.** Raffinement tardif de la flûte de pan, l'harmonica substitue au tube végétal des tubes de métal et les enferme dans une petite boîte rectangulaire. Le musicien doit simplement souffler dans un des côtés de l'instrument, à différents endroits, pour obtenir toute une gamme de notes. Le son aigu et bourdonnant de l'harmonica est populaire chez certains halfelins et gnomes.

*Effets sur la musique de barde* : le son de l'harmonica réchauffe le cœur des gens du peuple et autres petites gens. Ainsi, un jet de Représentation réussi donne au musicien un bonus de circonstances de +4 à tous ses jets de Bluff, Diplomatie, Déguisement et Renseignements accomplis sur les auditeurs dans les 1d6 heures après la fin de la représentation. De plus, cela modifie l'attitude initiale des auditeurs d'une catégorie en faveur du musicien (par exemple, de amical à serviable, voir le paragraphe concernant l'attitude des PNJ, au chapitre 5 du *Guide du Maître* ). Par contre, il impose un malus de circonstances de –4 aux jets d'Intimidation accomplis sur les auditeurs dans les 1d6 heures après la fin de la représentation. Générer ces effets est un pouvoir surnaturel affectant l'esprit [mental].




Orgue

**Hautbois.** Variante de la chalémie aux intonations plus douces, le hautbois possède des trous plus nombreux (dix ou plus) pour les notes, des touches et parfois un pavillon en bourdon à son extrémité. Les touches augmentent le nombre de combinaisons de notes et le bourdon donne à l'instrument un son plus doux et résonant que sa cousine la chalémie. Le hautbois a des anches plus étroites que la chalémie.

*Effets sur la musique de barde* : voir la chalémie.

**Lur.** Ce grand cor mesure environ 2,5 m et pèse 25 kilos. Il est incurvé comme une défense de mammouth et son pavillon s'évase en un disque de bronze de 1 m de diamètre. La tête gravée d'un animal monstrueux décore en général ce pavillon. Les lurs vont par deux, chaque paire comprenant un instrument pour droitier et un pour gaucher.

Le lur est l'instrument des quelques géants qui prennent la musique au sérieux, principalement les géants des tempêtes et les géants des nuages. Comme la musique du lur est solennelle, imposante et mélancolique, elle est souvent utilisée pour des cérémonies.

*Effets sur la musique de barde* : lorsqu'il est joué pour inspirer le courage, cet instrument augmente le bonus de moral aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des armes de +1 à +2 pour tous les géants alliés pouvant entendre la musique.

**Luth.** Cet ancêtre de la guitare, à la caisse de résonance en forme de demi-poire, possède un manche coudé caractéristique, avec des frettes. Entre quatre et huit cordes s'étirent de la base de l'instrument au bout du manche. Leur taille varie de 70 cm à 85 cm, la caisse de résonance étant large des deux tiers de cette longueur. Le musicien doit gratter ou pincer les cordes pour en sortir une mélodie.

Cet instrument s'adapte à toutes les situations du fait de la variété des notes et des tonalités possibles. Le luth est facilement accessible à un débutant mais il pourra se révéler d'une grande subtilité dans les mains d'un maître. La caisse de résonance bombée donne un son profond et riche, unique au luth. C'est de loin l'instrument le plus populaire chez les bardes, spécialement les bardes demi-elfes et humains.

*Effets sur la musique de barde* : instrument le plus populaire des trois principaux instruments, le luth permet au barde ou au virtuose de maintenir une musique de barde ou une prouesse de virtuose, tout en commençant un autre effet. Ainsi un barde peut maintenir un effet de type inspiration pour un auditeur et dans le même temps utiliser une *suggestion* sur d'autres auditeurs.

**Lyre.** Ancêtre plus simple de la petite harpe, une lyre commune possède une caisse de résonance constituée d'une carapace de tortue, plus un bras incurvé et une barre transversale pour tenir les quatre ou six cordes (plus rarement huit) faites de ligaments ou boyaux d'animaux. Pour jouer de la lyre, le musicien doit la tenir dans une main tout en grattant ou pinçant les cordes de l'autre main.

La grande simplicité de la lyre est sa principale qualité, même un débutant peut en tirer un morceau audible. De ce fait, et par sa simplicité de fabrication, la lyre est très populaire chez les êtres féeriques des bois (spécialement les satyres) et les gens de la campagne en général. Parfois un vrai maître (tel le légendaire Orphée) la choisit comme instrument fétiche pour en tirer des sons extraordinaires.

*Effets sur la musique de barde* : tant qu'un musicien joue de la lyre, il gagne un bonus de circonstances de +2 sur ses jets de Représentation pour les contre-chants, et les effets de *fascination* ou de *suggestion* tentés sur des créatures de type fée.

**Mandoline.** Constituant une version plus petite du luth, une mandoline mesure entre 45 cm et 60 cm de long. Son manche est droit, au contraire du luth, et des chevilles maintiennent les cordes. Une originalité de cet instrument est le nombre de ses cordes, en fait celles-ci sont agencées par paire (de quatre à six paires) pour un total de huit ou douze cordes. La mandoline est généralement jouée à l'aide d'un grattoir, non seulement pour éviter au musicien de s'abîmer les doigts mais aussi parce que les cordes sont trop proches pour être pincées précisément avec les mains.

La mandoline a un son plus doux que le luth, et du fait de ses cordes plus courtes, des sons plus aigus. La variété de ses tonalités et de ses expressions musicales en fait un instrument apprécié des bardes de petite taille, spécialement des gnomes et des halfelins, qui sont des adeptes de la mandoline bien plus que du luth.

*Effets sur la musique de barde* : voir le luth, plus haut.

**Narguilé musical.** Le narguilé, ou houka, ou pipe à eau, est très répandu dans les sociétés humaines. Mais ses capacités musicales furent élaborées par un dragon de bronze qui voulait un instrument dont il puisse jouer même sous forme draconique. Depuis, nombreux sont les dragons à l'avoir adopté.

À l'image du narguilé pour fumeurs, le houka fonctionne en filtrant la fumée à travers l'eau qui est conservée dans un réceptacle en forme de carafe. Au lieu de refroidir la fumée pour qu'elle puisse être inhalée, l'instrument utilise des procédés originaux pour rendre musical le bruit des bulles dans l'eau. Ce peut être des petites billes de cristal qui tintent contre la paroi lorsqu'une bouffée de fumée les agite, ou encore de petites cymbales montées le long de la paroi du réceptacle, et qui s'entrechoquent lorsque l'air passe dans l'eau.

Les dragons font preuve d'un enthousiasme immodéré pour ces narguilés et leurs musiques. Il arrive que certains passent des

années à réfléchir aux améliorations et raffinements possibles. La plupart des humanoïdes trouvent cette musique apaisante mais peu intéressante. Parfois, un ensorceleur humain ou un kobold choisit le narguilé musical comme moyen d'expression dans l'espoir de se rapprocher de ses origines draconiques.

*Effets sur la musique de barde :* lorsqu'il est utilisé pour donner du courage, le narguilé musical accroît de +2 à +4 le bonus aux jets de sauvegarde contre les effets de type *terreur* pour les auditeurs alliés et le musicien. Mais il réduit de +2 à +0 le bonus de moral aux jets de sauvegarde contre les effets de type *charme*. Du fait de la discrétion relative du son de l'instrument, il n'affecte que les auditeurs dans une zone de 9 m de rayon.

**Osselets.** Malgré leur nom, ces instruments de percussion sont des petits morceaux de bois généralement polis et de couleur sombre. Un jeu complet comprend douze à treize pièces de différentes tailles. Chacune est légèrement évasée en son centre pour se loger facilement entre les doigts. Quand on les fait tinter, chaque « os » génère un son simple et résonant avec une tonalité variant en fonction de sa taille.

Les osselets permettent de jouer de la musique en les entrechoquant deux à deux et par succession, créant ainsi des combinaisons de tons. Un musicien adroit peut obtenir une large palette d'effets mélodieux en variant les pièces entrechoquées, le temps de vibration et la force et la fréquence des chocs.

Les kobolds apprécient particulièrement cette forme de percussion. En fait, il n'est pas rare pour un kobold ménestrel de manipuler plus de deux osselets dans chaque main, les échangeant avec les pièces restantes à une vitesse extraordinaire, semblant plus jongler que jouer d'un instrument. D'ailleurs, avec ce type d'instrument, le public apprécie autant la performance de manipulation que la musique elle-même.

*Effets sur la musique de barde :* le son creux et le cliquetis que produisent les osselets à quelque chose d'inquiétant, par conséquent il impose une pénalité de moral de −2 à tous les jets de sauvegarde contre les effets de type *terreur*. C'est un pouvoir surnaturel affectant l'esprit [mental].

**Petite harpe.** Elle possède généralement dix-sept cordes, parfois douze pour les plus petits instruments, ou vingt-quatre pour les plus grandes. Des fils de métal sont communément utilisés pour les cordes, bien que parfois d'autres matériaux puissent l'être. Les petites harpes sont généralement faites de bois, mais certains artisans les taillent dans de l'ivoire ou de l'os. Quel que soit le matériau employé, la finition de la plupart des petites harpes est polie ou richement gravée, car leur statut d'instrument majeur en fait souvent de véritables œuvres d'art. La plupart font de 60 cm à 1 m de haut sur la moitié moins en largeur.

Juste après le luth sur l'échelle de la popularité des instruments, la petite harpe est particulièrement appréciée des bardes elfes pour ses sons légers et apaisants et ses mélodies de douce cascade. Les petites harpes elfiques sont fréquemment transmises de génération en génération ; plusieurs portent même un nom et sont l'objet de légende Tout personnage avec le pouvoir savoir bardique qui examine un de ces instruments elfiques gagne un bonus de circonstances de +5 à ses jets de savoir bardique pour identifier l'objet et ses propriétaires.

*Effets sur la musique de barde :* un des trois principaux instruments du barde, avec le luth et le violon, la petite harpe permet au barde ou au virtuose de maintenir un effet d'une musique de barde ou une prouesse de virtuose, tout en en commençant un autre. Ainsi un barde peut maintenir une *fascination* pour un auditeur et dans le même temps inspirer du courage à d'autres.

**Psaltérion.** Il ressemble à une cithare qui n'aurait pas son double dispositif de corde. Il a un seul jeu de cordes et sa musique est similaire à la harpe. On peut jouer du psaltérion en pinçant les cordes avec les doigts ou un onglet ou un petit crochet.

Les célestes sont particulièrement amateurs de ce type de musique. Les humains et certains elfes la trouvent aussi spirituellement très aboutie.

*Effets sur la musique de barde :* voir la cithare.

**Tabor.** Cet instrument de forme cylindrique mesure 30 cm sur 60 cm de long. Disposant d'une membrane à chaque extrémité, il est assez léger pour être transporté facilement grâce à une bandoulière, une ceinture ou une grande écharpe drapée autour du cou du musicien. Idéal pour la musique militaire et établir un rythme pour une marche, cet instrument tire son bruit de roulement caractéristique des boyaux tendus le long de la membrane supérieure, qui vibrent en rythme lorsque celle-ci est frappée.

Les nains apprécient particulièrement cette musique, pour ses résonances martiales. Ils en jouent à tout moment, que ce soit pour se divertir ou pour donner le rythme d'une marche allant gaillardement vers une bataille.

*Effets sur la musique de barde :* voir tambour.

**Tam-tam et bongo.** Ces petits tambours sont toujours par deux. Un fait environ 25 cm et l'autre 30 cm. Le joueur de bongo peut poser l'instrument à terre pour jouer mais aussi le porter en bandoulière. Il joue en frappant la peau de tambour avec le bout de ses doigts, et en variant la zone frappée sur la peau ainsi que l'alternance des frappes sur les deux tambours. Les musiciens d'exception arrivent à obtenir des rythmes très complexes.

Les gobelins sont des amateurs de bongos, dont ils jouent pour se divertir, pour appeler à un conseil de guerre et pour transmettre des messages par des variations rythmiques. Pour les autres races, toutes ces utilisations du bongo ont le même son.

*Effets sur la musique de barde :* voir tambour.

**Tambour chaudron (timbale).** Les tambours chaudrons (ou timbales) sont de gros et lourds pots de métal de 0,6 m à 1 m de hauteur avec sur l'ouverture une peau ou un parchemin tendu. Le musicien joue en frappant la peau avec des maillets spécialement recouverts de tissus (les mailloches). Les timbales s'utilisent au minimum par deux et jusqu'à cinq, chacune de taille différente et générant un son plus ou moins haut (plus grand est l'instrument, plus grave est le son). Du fait de leur poids, les timbales ne sont pas transportables.

En frappant plusieurs tambours successivement et rapidement, le batteur peut produire un son riche et réverbérant, de plusieurs tonalités se mélangeant entre elles. Ces effets utilisés pour créer un crescendo fournissent un final vibrant à toute représentation musicale.

Les timbales sont assez populaires auprès des gnolls qui ont développé des rythmiques hautement sophistiquées avec cet instrument. La plupart des concerts gnolls de timbales finissent en pugilat généralisé.

*Effets sur la musique bardique :* voir tambour.

**Tambour.** Sûrement le plus vieux des instruments, le tambour existe sous un nombre infini de formes : depuis le simple arbre

évidé sur lequel on tape avec un bout de bois jusqu'au tambour géant nommé la « toile de fer », dont les musiciens peuvent « jouer » en sautant à pieds joints et en rebondissant dessus.

Le tambour le plus commun consiste en une peau, parchemin ou tout autre type de matériau similaire, tendu fermement sur l'ouverture d'un cylindre ou d'un pot de bois. Cette ouverture est appelée « peau de tambour ». Certains tambours n'ont qu'une peau de tambour alors que d'autres en ont deux ou plus. Frapper cette peau avec des baguettes, des maillets ou même les mains génère le son.

Les tambours sont populaires chez toutes les races et cultures pour leurs capacités à provoquer des émotions, établir une ligne de base rythmique pour la danse et équilibrer la ligne mélodique de certains instruments. Les rares non-adeptes de ces instruments sont les célestes, qui les considèrent par trop primitifs, et les elfes qui les trouvent légèrement dérangeants et extrêmement ennuyeux (un a priori négatif sûrement renforcé par le fait que la plupart de leurs ennemis ont tous adopté le tambour). Les demi-orques, les hommes-lézards, les troglodytes, les trolls, les ogres et la plupart des géants apprécient le son simple des tambours. Bien sûr, les démons raffolent du vacarme, aussi ils n'aiment pas simplement les tambours, mais adorent en jouer de plusieurs en même temps.

*Effets sur la musique de barde :* lorsqu'ils sont utilisés pour donner du courage, les tambours accroissent le bonus aux jets de sauvegarde contre les effets de type *terreur*, de +2 à +4 pour les auditeurs alliés et le musicien. Mais ils réduisent le bonus de moral aux jets de sauvegarde contre les effets de type *charme* de +2 à +0.

**Trompette héraldique.** Avec le temps, le cor, fait dans des matériaux naturels, évolua vers un cor de métal, fait d'or, d'argent, de bronze, de cuivre et parfois de métaux plus étranges encore. Facilement réalisables dans toutes les tailles et dans toutes les formes, ces trompettes de métal devinrent rapidement populaires dans les sociétés humaines et parfois humanoïdes.

Une trompette héraldique ressemble à un tube rectiligne de cuivre ou de bronze qui s'évase en pavillon à une de ces extrémités. C'est un des instruments les plus puissants par son volume sonore, car en fait ce volume n'est limité que par la puissance pulmonaire du musicien. La taille habituelle de cet instrument est de 1 à 1,5 m. Les variations musicales dépendent des performances linguales et pulmonaires du musicien. Une version plus sophistiquée comprend au moins trois trous, qui permettent de jouer différentes notes avec la même trompette.

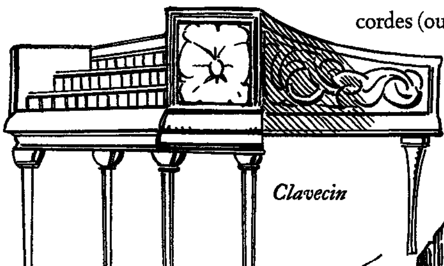
La capacité de cette trompette à produire une note puissante et très claire, la rend populaire auprès des humains et humanoïdes voulant transmettre des signaux, sonner l'alarme ou motiver leurs troupes. Les musiciens qui tirent parti des trous des modèles plus évolués peuvent produire des mélodies d'une grande beauté. Les diables sont aussi de grands amateurs de ces trompettes, plus fort et discordant est le son, plus grand est leur plaisir.

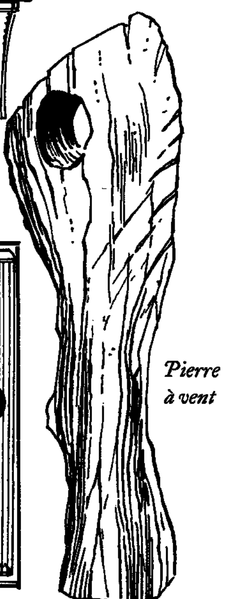
*Effets sur la musique de barde :* voir le cor.

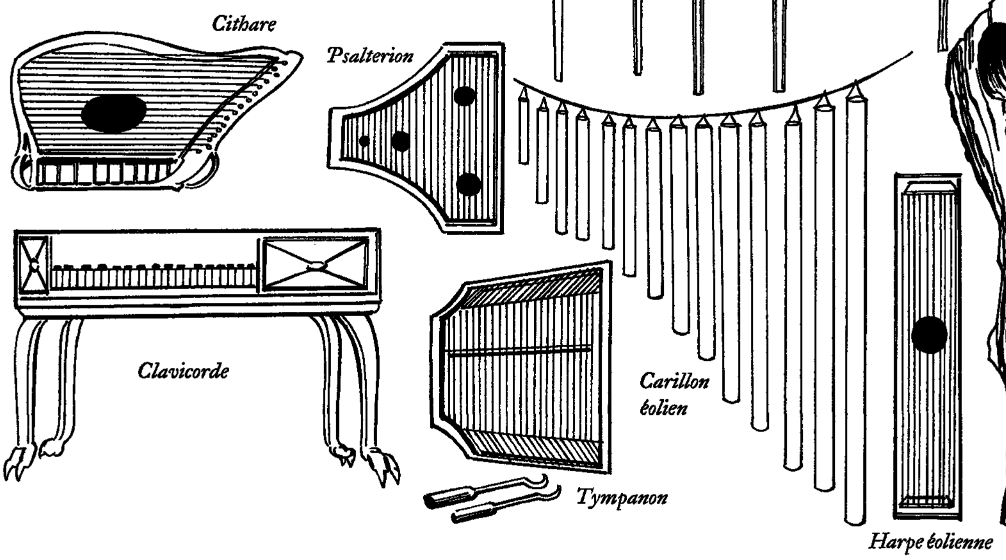
**Tympanon.** Cet instrument a une caisse de résonance plate de forme trapézoïdale, à l'intérieur de laquelle sont tendues plusieurs cordes horizontales. Du fait de sa taille (environ 75 cm sur 45 cm), il est généralement posé sur un support vertical plutôt qu'à plat. Les musiciens en jouent en frappant les cordes en successions rapides avec un petit marteau dans chaque main.

*Effets sur la musique de barde :* voir tambour.

**Violon (violon rustique ou *fiddle*).** Dans ce guide, nous appellerons violon cet instrument que l'on devrait appeler violon rustique, ou *fiddle*, terme anglo-saxon désignant l'ancêtre campagnard du violon moderne. Il s'agit d'un petit instrument portable à cordes, doté d'une caisse de résonance en forme de sablier. Quatre ou cinq cordes faites de boyaux ou de ligaments sont tendues le long de l'instrument et accrochées au bout du long manche fin de l'instrument par des tendeurs. À cela vient s'ajouter un objet indépendant appelé archer, fine pièce de bois sur laquelle est tendu un fin ruban de poil animal. Les violons varient en longueur, allant pour les plus petits de 45 cm à 60 cm. Pour jouer du violon, le musicien le tient à l'horizontale, coincé entre la base du cou et la mâchoire, en opérant des va-et-vient avec l'archer en travers des cordes (ou à la verticale, et posé sur le genou, quand il s'agit du vrai *fiddle*).



Le violon (*fiddle* ) est populaire parmi les bardes qui affectionnent les musiques de danse (gigues et quadrilles) plutôt que de la musique plus classique mais aussi plus froide. Bien qu'il soit apprécié un peu partout, le violon est l'instrument le plus populaire chez les kobolds, qui de longue date ont maîtrisé son maniement (ils insistent même pour déclarer que se sont eux qui auraient inventé le violon, ce dont les autres races doutent fortement). Les ménestrels kobolds et les bardes halfelins tapent souvent du pied pendant qu'ils jouent, encourageant ainsi leur auditoire à danser. Généralement, les musiciens des autres races se contentent d'être immobiles, assis ou debout devant leur public.

*Effets sur la musique de barde :* comme les deux autres principaux instruments du barde (le luth et la lyre), le violon permet au barde ou au virtuose de maintenir les effets de la musique de barde, tout en en commençant un autre effet. Ainsi un barde peut maintenir un contre-chant pour un auditeur et dans le même temps inspirer du courage à d'autres auditeurs.

## Instruments de musique autonomes

Une fois en place, ce type d'instrument ne réclame aucune autre attention. Lorsque les conditions de son activation sont réunies, il se met à faire de la musique tout seul. Ces instruments sont très utiles pour déclencher des effets magiques. Ainsi lorsque la musique commence, elle active le sort.

Les versions magiques de ces instruments peuvent aussi jouer eux-mêmes, sans qu'il soit besoin de vent ou d'autres conditions pour qu'ils s'activent. Ce sont des versions améliorées d'instruments normaux et pas un type d'instrument créé pour cet usage.

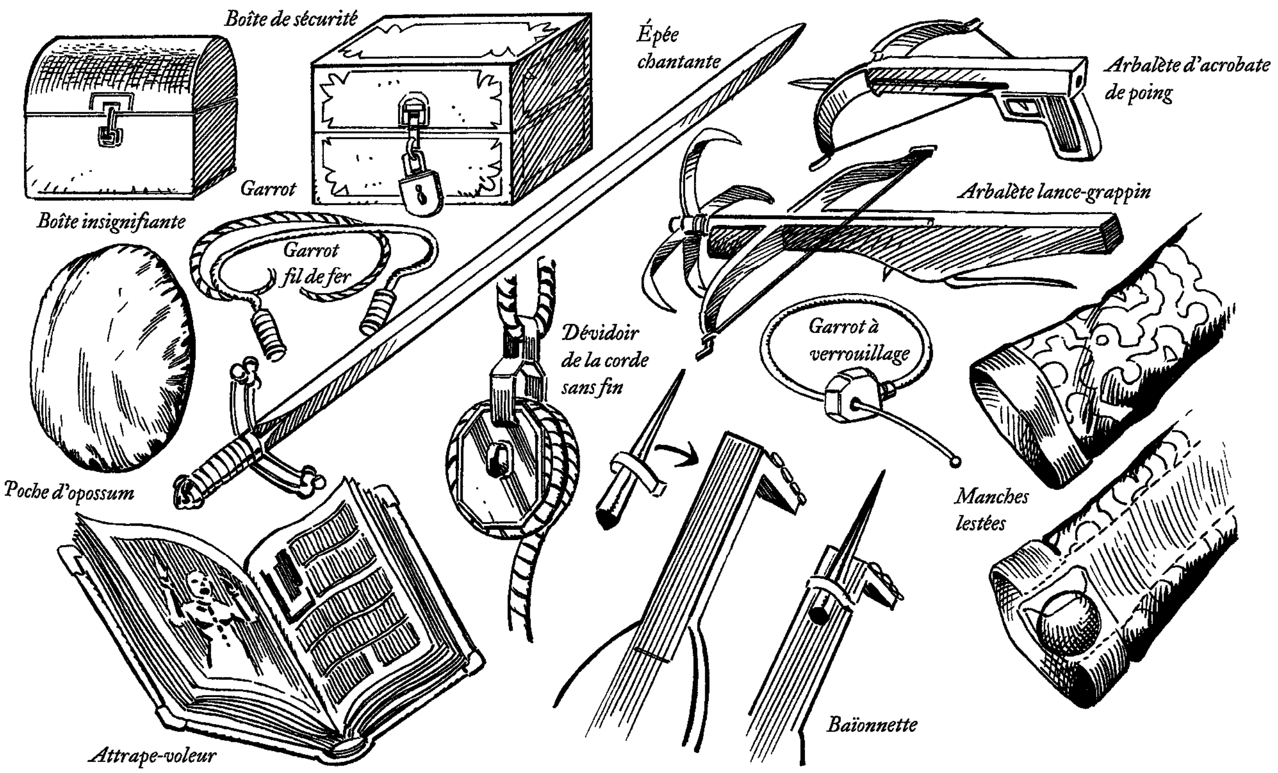
**Carillons éoliens.** Ils peuvent être faits de bois, de métal ou de cristal. Les versions les plus simples consistent en des morceaux de taille identique, pendus parallèlement le long d'un support. Une version plus élaborée utilise des morceaux de taille différente, mais distants d'un centimètre ou deux les uns des autres. Le modèle le plus complexe est le carillon chromatique qui consiste en un ensemble de cloches tubulaires, chacune capable de tinter d'une note particulière et dont l'ensemble est disposé pour créer une gamme harmonieuse. Chacune de ces cloches pouvant mesurer de quelques centimètres à deux ou trois mètres.

Les carillons à vent sont placés là où le vent a le plus de chance de les rencontrer. Lorsqu'une brise assez forte souffle, les tubes se mettent à s'entrechoquer et créent une musique aléatoire. Si tous les tubes sont de la même taille, les notes ne varient pas, au contraire du rythme. Par contre, si les tailles varient une mélodie de l'improbable naît des caprices du vent.

Les carillons éoliens confèrent à ceux qui les entendent un bonus de +1 sur les jets de sauvegarde contre les effets de type *charme* et *terreur*, aussi longtemps que les carillons tintent.

**Harpe éolienne.** Bien que cet instrument ressemble plus à un tympanon qu'à une harpe, la harpe éolienne (appelée aussi harpe à vent) a un son fort similaire à une vraie harpe. De forme élancée, elle mesure près de 1 m pour seulement 20 cm de largeur et 5 de profondeur. Elle possède de dix à douze cordes de même taille mais dont l'épaisseur varie.

La harpe éolienne est généralement placée en plein air. Lorsque le vent souffle dessus, les variations de pression provoquent la vibration des cordes, les plus minces étant celles qui sont sollicitées en premier. Cela produit des notes de la même manière qu'un musicien ayant pincé une corde. Plus le vent souffle, plus les notes sont nombreuses, la musique de la harpe continuant aussi longtemps que souffle le vent.



Certains trouvent la musique de la harpe éolienne inquiétante, d'autres la trouvent éthérée. Elle est pourtant populaire parmi les humains et les elfes.

Beaucoup de bardes ont créé des harpes éoliennes magiques qui produisent des effets de contre-chant, durant aussi longtemps que souffle le vent. Ce type d'instrument fonctionne comme si le barde créateur était présent et jouait de l'instrument avec le même degré de maîtrise dans la compétence Représentation.

**Pierres à vent.** L'érosion crée parfois ces instruments de musique naturels. En fait, ce ne sont que de simples pierres ayant des trous, des rainures ou des arêtes. Et lorsque le vent souffle avec assez de force et dans la bonne direction, elles se mettent à siffler ou gémir. Partant de cette observation, il ne fallut pas longtemps pour que des créatures intelligentes veuillent imiter ce phénomène et même améliorer ce qu'avait créé la nature. « Pierres à vent » est un terme général pour qualifier les résultats de ces expérimentations, c'est-à-dire une pierre naturelle qui a été forée, sculptée ou simplement positionnée de manière à ce qu'elle crée de la musique lorsque le vent souffle. Chaque pierre à vent a un son distinct qui peut durer jusqu'à plusieurs minutes.

Ce genre de sons peut être énervant pour certains humains ou halfelins, mais les nains et les gnomes les trouvent à leur goût. Les autres races tendent à ignorer ces sons ou à considérer que ce sont les voix de quelques créatures invisibles qui doivent être apaisées par des sacrifices réguliers.

Parfois, un barde crée une pierre à vent qui impose à ceux qui l'entendent une pénalité de –4 aux jets de sauvegarde contre les effets de type *terreur* tant que la musique dure et 1d6 minutes après. Le créateur est immunisé à cet effet.

# ARMES

Cette section détaille des armes non magiques insolites que les bardes, les roublards et les assassins peuvent trouver fort utiles.

## Nouvelles armes

Certaines armes peu conventionnelles peuvent se révéler très utiles pour les stratégies de combat des roublards et des bardes. Cette partie décrit quelques-uns des outils que le MD peut vouloir placer dans sa campagne.

**Arbalète d'acrobate de poing.** Les roublards se retrouvent souvent pendus à des cordes, grimpant à des murs ou en toutes autres positions qui rendent très difficile l'utilisation d'une arme de jet. Cependant, grâce à la présence d'une fine pièce de bois au-dessus de la rainure de tir, qui maintient le carreau dans son logement qu'elle que soit la position du tireur, cette arbalète remédie à ce problème. Cette pièce de bois, donne à l'arme la même apparence monobloc que l'arbalète à répétition, à la différence quelle n'a pas de chargeur. L'arbalète d'acrobate de poing se charge par l'arrière, d'un seul carreau à la fois.

**Arbalète lance-grappin.** Ce système permet aux aventuriers de franchir des murs impossibles à grimper, des gouffres sans pont, de descendre rapidement d'une falaise, etc. Une arbalète lance-grappin est une arbalète lourde modifiée pour projeter un carreau spécial doté d'une pointe en forme de grappin, relié à 30 m de filin.

Un tir faisant mouche sur la cible appropriée (par exemple le remblai d'un mur, voir Attaquer un objet au chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*) signifie que le grappin s'est accroché à quelque chose, installant la corde assez fermement pour permettre à un personnage de grimper sur un jet réussi d'Escalade (DD 15). Un échec au tir de l'arbalète signifie que le grappin n'a pu s'accrocher assez fermement pour soutenir le PJ, ou qu'il n'y avait pas d'endroit où le grappin pouvait s'accrocher. Dans le premier cas, l'utilisateur peut récupérer la corde sur un jet de Maîtrise des cordes (DD 15) réussi et réessayer immédiatement. Dans le second cas, un jet de Maîtrise des cordes (DD 15) réussi et réalisé avant qu'un personnage tente de monter révèle la faiblesse de l'accrochage du grappin ; l'utilisateur ne pourra pas décrocher le grappin mais s'il en possède un deuxième, il pourra essayer avec celui-là. Si quelqu'un essaye de grimper à la corde mal accrochée, le grappin cédera après 1d3 m (déterminer normalement les dégâts dus à la chute). Dans le troisième cas, comme il n'y a pas de possibilité d'accrochage, les nouvelles tentatives se soldent par un échec.

Un personnage peut facilement accrocher un carreau-grappin directement avec la main sur une aspérité ou utiliser un piton pour le fixer à une paroi lisse. Cela fournira la même aide pour la descente, sans avoir à tirer avec l'arbalète.

**Baïonnette.** Il arrive qu'un barde ait besoin d'une arme très rapidement pour se défendre. C'est dans ces situations que la baïonnette amovible peut se révéler fort utile.

Une baïonnette est une sorte de longue dague effilée, pouvant être fixée sur l'extrémité du manche d'un instrument (luth ou autre). Elle peut servir à tenir à distance un attaquant ou même à infliger des dégâts respectables en réception de charge. Pourtant, les risques existent d'endommager l'instrument sur lequel elle est fixée du fait des chocs du combat (voir Attaquer un objet au chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*).

**Garrot à verrouillage.** Cette cruelle version du garrot traditionnel a une paire de poignées en métal qui comprend chacune une partie du mécanisme de fermeture. Une fois que le garrot a commencé à faire des dégâts après une attaque, l'attaquant peut joindre les deux bouts du garrot et enclencher les poignées pour verrouiller la strangulation. Cela maintient l'étranglement même si l'attaquant n'est plus là. La victime continuant à faire des jets de lutte contre le dernier jet d'attaque réalisé par l'attaquant, et cela jusqu'à ce que la victime soit libérée ou tombe dans l'inconscience.

Le DD du jet de Désamorçage/sabotage pour libérer la victime du garrot à verrouillage est de 10 si le personnage possède le don Maniement des armes exotiques (garrot à verrouillage) ou sinon de 25. Si la tentative est faite par quelqu'un d'autre que la victime, un malus de circonstances de –5 doit être appliqué à moins que la victime soit *immobilisée*, inconsciente ou incapable de tout mouvement. Une victime tentant d'enlever toute seule le garrot subit la même pénalité car elle travaille en aveugle. Bien sûr, il est impossible de « faire 10 » ou « faire 20 » sur ces jets tant que la victime est vivante. Détruire le système de verrouillage laisse le garrot bloqué en position.

**Garrot fil de fer.** Cette arme n'est rien de plus que des poignées en bois reliées par un fil de fer. Il s'utilise comme la version en corde, les poignées évitant à l'utilisateur de se couper. Ainsi, un attaquant utilisant cette arme sans les poignées ou une forme de protection pour ses mains subira 1d3 points de dégâts par round. Utiliser cette arme requiert une attaque spéciale au garrot (voir chapitre 5).

**TABLE 3–1 : ARMES**

| Armes | Prix | Dégâts | Critiques | Facteur de portée | Poids | Type | Solidité | PV |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Armes simples — Distance** | | | | | | | | |
| Moyennes | | | | | | | | |
| Arbalète lance-grappin | 70 po | 1d3 | — | 36 m | 6 kg | Perforant | 10 | 10 |
| Carreaux-grappin(10) | 200 po | — | — | — | 4 kg | — | 10 | 1 |
| **Armes de guerre — Corps à corps** | | | | | | | | |
| Petites | | | | | | | | |
| Baïonnette | 5 po | 1d4 | 19–20 | — | 1 kg | Perforant | 10 | 1 |
| **Armes exotiques — Corps à corps** | | | | | | | | |
| Petites | | | | | | | | |
| Garrot | 1 pa | 1d6* | 19–20 | — | 50g | Contondant | 0 | 2 |
| Garrot à verrouillage | 100 po | 1d8* | 18–20 | — | 1,5 kg | Tranchant | 7 | 4 |
| Garrot fil de fer | 10 po | 1d8* | 18–20 | — | 500g | Tranchant | 7 | 3 |
| Manche lestée** | 5 pa | 1d4 | — | — | 1,5 kg | Contondant | 5 | 20 |
| Moyennes | | | | | | | | |
| Manche lestée** | 5 pa | 1d6 | — | — | 2 kg | Contondant | 5 | 30 |
| **Armes exotiques — Distance** | | | | | | | | |
| Petites | | | | | | | | |
| Arbalète d'acrobate de poing | 125 po | 1d4 | 19–20 | 9 m | 2 kg | Perforant | 10 | 5 |

* Dégâts par round où la prise est maintenue.

** Prix et poids par manche. Il faut également rajouter le prix des vêtements.

**Garrot.** Ce type de garrot est une simple corde utilisée pour étrangler. L'utilisation de cette arme requiert une attaque spéciale au garrot (voir chapitre 5). Un étrangleur expérimenté pourra utiliser des écharpes, ceintures, lianes ou tout autre garrot improvisé.

**Manches lestées.** Cette arme subtile est souvent utilisée pour se défendre ; on ne trouve les manches lestées que dans les pays où les vêtements à manches amples et longues sont à la mode. Celles-ci consistent en un ou plusieurs poids en métal cousus dans les revers de la manche. Les tailleurs qui incorporent ces « armes » dans leurs réalisations, font montre d'un grand savoir-faire pour ne coudre que le poids nécessaire pour faire que le tombé de la manche reste naturel. Les paysans confectionnent une version plus simple, consistant en des poches cousues à même les manches dans lesquelles des sphères de métal (d'environ 0,5 kg) ont été rangées. Généralement, les deux manches sont lestées.

L'arme s'utilise ainsi : son porteur commence par faire tournoyer ses manches pour accumuler l'énergie cinétique, un peu comme le fait un frondeur. Mais, au lieu de lancer son projectile, l'utilisateur frappe son adversaire avec. Emmagasiner suffisamment d'énergie cinétique est une action de mouvement, donc une seule attaque par manche n'est possible dans un round. Attaquer avec les deux manches simultanément entraîne les mêmes malus que combattre à deux armes. L'attaquant peut alterner les attaques de la manche droite et de la manche gauche, frappant avec l'une pendant qu'il fait tournoyer l'autre dans un même round, de cette manière il a toujours une manche « prête » à frapper à chaque round. Cette tactique impose au combattant les malus inhérents à l'usage d'une arme dans la main non directrice.

Se vêtir d'un habit comportant des manches lestées est une ruse très utilisée dans les déguisements d'assassins. Une fois que le tueur a exécuté son contrat, il peut toujours se débarrasser de ses poids dans une poubelle ou un bassin proche, et continuer à paraître l'innocent et désarmé serviteur ou invité sous les traits duquel il s'est présenté, même face à une fouille corporelle en bonne et due forme.

## MATÉRIEL DE VOLEUR

Les outils de cambrioleur décrits dans le *Manuel des Joueurs* comprennent tout un attirail dans lequel on trouve le minimum nécessaire pour désamorcer les pièges, crocheter les serrures, etc. Les roublards expérimentés préfèrent souvent se doter de certains outils supplémentaires qui leur permettent de mener à bien certaines tâches avec moins de risque. Cette section présente plusieurs de ces outils créés pour rendre la vie des roublards plus facile et peut-être plus longue. Ceux-ci vont des simples outils de voleur aux objets utiles dans la vie de tous les jours. Il y a aussi quelques objets spécifiquement conçus pour contrer les roublards. Le prix et le poids de tous ces objets sont précisés dans la table 3–2 : matériel de voleur.

**Collier de cuir.** Cet équipement simple protège le cou, conférant à son porteur un bonus de +4 aux attaques de garrot. La version la plus commune fait entre 5 et 10 cm de largeur et possède une solidité de 3, elle se ferme sur le cou du porteur par des lacets. Les colliers de cuir sont souvent confectionnés sur mesure pour les acheteurs soucieux de la mode, variant les couleurs, les gravures, et les types de cloutage.

Bien que moins inconfortable que le gorgerin, le collier de cuir impose tout de même à toutes les actions physiques de longue durée un malus de circonstances –2 à tous ces jets (voir le gorgerin).

**Crocheteur mécanique.** Autre invention des gnomes, le crocheteur mécanique est un système à engrenage et ressort qui crochète seul et automatiquement les serrures entièrement mécaniques (il ne

peut rien faire contre les serrures magiques). L'appareil est un mécanisme complexe dont les tiges de métal extensibles s'insèrent et se rétractent telles de petites sondes pour manipuler le mécanisme de la serrure.

Pour utiliser ce crocheteur mécanique, il suffit de remonter son mécanisme et d'introduire ses sondes dans le trou de la serrure. Cet engin n'est pas silencieux, il cliquette, vrombit et tinte tout le temps qu'il opère. De plus, il met 1d10 rounds à crocheter une serrure.

La qualité de l'appareil détermine la complexité de la serrure qu'il peut crocheter, suivant la table suivante :

| Type | Complexité de la serrure |
|---|---|
| I | Très simple (DD 20) |
| II | Très simple (DD 20) ou moyenne (DD 25) |
| III | Très simple (DD 20) ou moyenne (DD 25) ou bonne (DD 30) |
| IV | Très simple (DD 20) ou moyenne (DD 25) ou bonne (DD 30) ou excellente (DD 35) |

La maintenance de l'appareil réclame que l'utilisateur le garde au sec, le graisse occasionnellement, et le protège des chocs. Le non-respect de cet entretien minimal entraîne la panne de l'appareil, jusqu'à sa réparation dont le coût est égal à la moitié du prix initial de l'appareil. Le crocheteur mécanique ne fonctionne que sur les serrures et cadenas normaux.

**Gel hydrofuge.** Ce composé très utile se présente sous la forme d'une pâte épaisse ou d'un onguent dans une boîte en fer. Lorsqu'il est appliqué sur un objet de bois, de cuir, de métal ou un parchemin, il le protège des atteintes de l'eau pour 24 heures. Un objet traité de la sorte ne subit aucun des désagréments d'une exposition à l'eau, quelle qu'en soit la source (humidité ambiante, douche légère ou immersion complète). Une dose peut enduire un objet de la taille d'un luth et conserver ses propriétés pendant sept jours ou jusqu'à exposition à l'eau. Une boîte de gel hydrofuge contient dix doses. Les bardes sont particulièrement intéressés par cette substance car elle leur permet de protéger leur précieux instrument des intempéries et chutes inopinées dans l'eau.

**Gorgerin.** Ce collier de métal offre une protection accrue pour le cou, lui conférant un bonus d'armure de +10 contre les attaques au garrot. Un gorgerin comporte deux plaques de métal courbées en demi-cercle et reliées par un rivet de métal. Il fait partie intégrante de tout harnois, mais il peut aussi être intégré à un casque ou même porté seul. Rajouter des pointes à un gorgerin double son prix et incite tout adversaire à reconsidérer son attaque potentielle contre la gorge du défenseur ; par contre, ces pointes n'apportent rien au bonus d'armure. Un gorgerin a une solidité de 10.

Le gorgerin gêne pour une bonne respiration, par conséquent tout effort de longue durée est pénible pour le porteur. Cet objet impose un malus de circonstances de –4 à tous les jets nécessaires pour réaliser une activité physique de longue haleine (course de fond, nage, retenir son souffle et autres).

**Marcheur mécanique.** De création gnome, cet appareil ressemble à un jouet à ressort. Lorsqu'il est remonté et mis en marche, il avance en ligne droite, faisant un bruit de pas caractéristique toutes les deux/trois secondes. Son utilisation première est de faire diversion pour distraire l'attention des gardes en leur faisant croire que quelqu'un marche dans le couloir. Mais il peut être utilisé aussi pour détecter un piège. Si l'utilisateur réussit un jet (DD 25) de Désamorçage/sabotage, l'appareil peut désactiver un piège avec un déclencheur par pression ou de proximité.

**Outils de cambrioleurs à long manche.** Chacun de ces objets est une version spécialement modifiée des outils normaux de cambrioleur, montés sur des manches longs et minces. Ces outils permettent de manipuler le loquet ou la clenche d'une porte, de crocheter celle-ci, de tester la présence d'un piège, tout cela à une distance de 1,5 m et en n'étant pas face à l'objet. En effet, un miroir de 5 cm de diamètre monté sur un manche similaire permet de donner une vue correcte de l'objet manipulé en étant de côté. Bien que certains pièges aient assez de portée pour infliger des dégâts à des personnes se trouvant à cette distance, ces outils permettent aux roublards précautionneux d'éviter les désagréments les plus courants, comme les aiguilles empoisonnées ou les jets d'acide.

L'utilisation de ces objets prend plus de temps car moins d'une approche moins directe ; il faut donc compter 2 rounds supplémentaires et un malus de circonstances de –2 pour tout jet lié à une action les utilisant. Il faut noter que le bonus de +2 pour l'utilisation d'un jeu d'outils de cambrioleur à long manche de qualité supérieure équilibre ce malus.

**Perche télescopique.** Ce bâton en bambou, creux mais résistant, mesure 30 cm de longueur. Il possède deux bouchons, qui une fois retirés permettent à l'utilisateur d'étirer cinq segments supplémentaires de chaque côté. Une fois ces segments étendus et « verrouillés » en position (cela compte comme une action de mouvement), ils constituent une perche. Puisqu'à chaque extrémité peut se fixer le même nombre de segments (de 30 cm chacun), la perche s'allonger, de 30 cm à 3,30 m, par tranche de 30 cm. Les configurations les plus utilisées sont 1,5 m, 2,1 m, 2,7 m, 3,3 m. Remettre la perche à sa taille initiale de 30 cm requiert le déverrouillage de chaque segment, puis le repli de chaque segment dans le segment de taille supérieure suivant (action de mouvement).

La première utilisation de cet objet est le franchissement de fosses ou de failles, l'accrochage d'une corde pour une descente dans un trou ou un boyau. Le degré d'extension de la perche détermine le poids qu'elle peut supporter. Elle peut supporter 75 kilos à 1,5 m, 60 kilos à 2,1 m, 50 kilos à 2,7 m ou 25 kilos à 3,3 m. Les gnomes et les halfelins trouvent cet outil indispensable à la panoplie du parfait explorateur de donjon.

**Pinces d'atteinte.** Bien que cet outil puisse être utilisé dans bien des situations, les roublards s'en servent généralement pour se saisir d'objets se trouvant sur une étagère, dans une armoire, un coffre ou d'autres contenants sans y risquer leurs précieuses mains. Ces pinces ne permettent pas les manipulations précises, mais un roublard peut les utiliser pour prendre un objet pesant jusqu'à 2,5 kg, tirer un rideau, tourner une poignée ou frapper un heurtoir de porte, etc. Certaines pinces possèdent des poignées en bois pour isoler l'utilisateur des décharges électriques ou tout autre effet aussi déplaisant. Le jeu de pinces d'atteinte standard mesure 3 m de longueur.

**Serrure inversée.** Ce petit objet vicieux protège les valeurs d'une chambre ou d'un coffre, en frustrant à l'extrême le voleur jusqu'à ce qu'il abandonne et s'en aille. Quand le voleur observe pour la première fois la serrure, elle paraît verrouillée, mais en fait elle ne l'est pas. Si le personnage réussit un jet de Crochetage ou toute autre méthode pour déverrouiller une porte (par exemple un

**TABLE 3–2 : MATÉRIEL DE VOLEUR**

| Matériel | Prix | Poids |
|---|---|---|
| Collier de cuir | 2 po | 1 à 1,5 kg |
| Collier de cuir ouvragé | 5 po | 1 à 1,5 kg |
| Crocheteur mécanique (type I) | 2000 po | 1,5 kg |
| Crocheteur mécanique (type II) | 2500 po | 1,5 kg |
| Crocheteur mécanique (type III) | 3000 po | 1,5 kg |
| Crocheteur mécanique (type IV) | 4000 po | 1,5 kg |
| Gel hydrofuge | 30 po | 500 g |
| Gorgerin | 10 po | 2,5 kg |
| Gorgerin à pointes | 20 po | 2,5 kg |
| Marcheur mécanique | 30 po | 250 g |
| Outils de cambrioleurs à long manche (la paire) | 70 po | 1,5 kg |
| Perche télescopique | 5 po | 500 g |
| Pinces d'atteinte | 20 po | 2,5 kg |
| Serrure inversée | 100 po | 500 g |
| Vêtements réversibles | 50 po | 4 kg* |

sort *déblocage* ou *ouverture* ), alors la serrure se verrouille mais apparaît déverrouillée. Une seconde tentative pour ouvrir la serrure par quelque moyen que ce soit, provoque son déverrouillage mais celle-ci apparaît à nouveau verrouillée. Et ainsi de suite.

**Vêtements réversibles.** Cet ensemble de vêtements un peu spéciaux est très utile pour éviter d'être suspecté et pour semer quelqu'un qui vous file. Un barde qui a été repéré après un rendez-vous galant avec l'intouchable fille du roi, un maître espion essayant de se débarrasser de poursuivants inopportuns ou un voleur voulant se construire un alibi — dans toutes ces situations, cet objet relativement simple pourrait grandement bénéficier à ces personnages.

Chaque vêtement est confectionné de manière à posséder un endroit et un envers qui diffèrent grandement dans leurs aspects, que ce soit en style ou en couleur. Aucune des faces ne ressemble à l'autre et chaque face correspond souvent à un vêtement d'une classe sociale bien spécifique. Ainsi, l'utilisateur pourra faire en sorte de se faire remarquer avec une tenue puis après s'être caché pour se changer, réapparaître avec l'autre tenue pour sembler quelqu'un de complètement différent. Il peut être difficile dans une situation pareille, même pour le plus suspicieux des hommes, de faire le lien et de reconnaître une personne qui s'est soustraite à votre attention juste avant. Pourtant, l'utilisateur de ce vêtement serait bien avisé de ne pas reproduire la supercherie trop souvent dans une même ville car certains habitants observateurs pourraient venir à faire la relation entre la disparition intempestive d'une personne et l'apparition soudaine d'une autre, et vice versa.

L'inversion des faces et le changement de quelques détails appropriés (comme la coiffure, les bijoux, etc.) prennent 2 minutes. Un personnage agissant de la sorte gagne le bonus de circonstances habituel de +5 aux jets de Déguisement pour la modification de petits détails. Si l'utilisateur tente d'autres changements, comme d'apparaître d'une autre race, sexe ou classe, ou qu'il tente d'utiliser des moyens complémentaires pour se déguiser (magie, nécessaire de déguisement), appliquez les modificateurs correspondants (voir la compétence Déguisement au chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* ) et modifiez de façon appropriée le temps pour se changer et se déguiser.

# Objets magiques

Cette section détaille beaucoup d'objets merveilleux et même une épée et un bouclier magiques spécialement conçus pour satisfaire les exigences des roublards et des bardes.

## Armes et armures magiques

Certains roublards et bardes ne se défendent pas trop mal en combat mais une aide supplémentaire est toujours la bienvenue. Un seul des objets suivants est conçu spécifiquement pour les bardes, les autres peuvent être utiles à tous les autres personnages.

**Épée chantante.** Cette *épée longue +2 dansante* intelligente est une arme unique qui s'est transmise de barde en barde au cours des siècles. Elle n'aime que deux choses : chanter et combattre. Si son porteur ne possède pas une passion pour ces deux activités, un conflit de personnalité peut surgir (voir Conflit entre personnage et objet au chapitre 8 du *Guide du Maître* ). Si cela arrive, l'épée demandera au personnage de partager un peu plus ses centres d'intérêts (en gagnant des degrés de maîtrise en Représentation et même en adoptant la classe de barde) ; faute de quoi, elle risque de choisir un porteur plus adapté.

C'est dans les mains d'un barde qui aime les batailles que l'*épée chantante* se distingue réellement.

Non contente d'être une formidable épée en combat, elle accorde à son porteur, s'il est en harmonie avec elle, un bonus d'altération de +6 à tous ses jets de Représentation intégrant le chant.

Lors des premières semaines de cohabitation avec un porteur qu'elle apprécie, l'épée se révèle heureuse et soucieuse de le satisfaire. Mais avec le temps, un conflit peut émerger si d'autres personnages (spécialement ceux d'alignement loyal) veulent restreindre son propriétaire dans sa volonté de combattre ou de chanter. L'*épée chantante* exhorte son porteur à combattre et à monter sur scène dès qu'il en a l'occasion.

L'*épée chantante* possède 10 degrés de maîtrise en Psychologie, qui combinés avec sa valeur de Sagesse lui donnent un bonus total aux jets de Psychologie de +14. De plus, elle peut jeter *détection de la Loi* et elle confère à son porteur l'utilisation à loisir du don Combat en aveugle. Finalement, elle peut lancer *rapidité* (durée 10 rounds) à son porteur une fois par jour. L'*épée chantante* : chaotique neutre, Int 11, Sag 19, Cha 15 et Ego 19. Elle parle le commun et peut communiquer télépathiquement avec toute créature ayant un langage.

*Niveau de lanceur de sorts* : 12. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *animation d'objet, détection de la Loi, rapidité. Prix de vente* : 127855 po. *Poids* : 2 kg.

**Targette barricade.** Le mot de commande approprié transforme ce *bouclier de poing +1* en un pavois. Cela ne modifie pas directement la CA mais permet à son porteur d'avoir un abri complet derrière le pavois. Un second mot de commande ramène le bouclier à sa taille normale.

*Niveau de lanceur de sorts* : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *agrandissement*. *Prix de vente* : 4165 po. *Poids* : 2,5 kg sous forme de targette, 22,5 kg sous forme de pavois.

## Potions

Cette potion peu commune est l'une des préférées des assassins, roublards et membres de l'ordre des Lamentateurs (voir le chapitre 4).

**Fiole du dernier souffle.** Cette potion est en fait le dernier souffle d'un personnage de renom, enfermé dans la fiole par un

procédé nécromantique. Une *fiole du dernier souffle* permet à l'utilisateur de puiser dans les forces et le savoir du défunt. Quiconque débouche la fiole et inhale ses vapeurs gagne 1d8 points de vie temporaires, un bonus d'altération de +2 à la valeur de Force et un bonus d'intuition de +4 sur les jets d'une compétence d'Artisanat, de Connaissance ou de Profession possédée par le défunt. Le créateur choisit à quelle compétence s'appliquera le bonus, mais c'est généralement celle dans laquelle le défunt était expert (cela ne permet pas de jet de compétence inné d'une compétence de type formation. Si la potion améliore une compétence de type Connaissance ou Profession que l'utilisateur ne possède pas, le bonus est inutilisable). De plus, les vapeurs augmentent le niveau effectif de jeteur de sorts de l'utilisateur de +1. Tous ces effets durent 10 minutes.

*Niveau de lanceur de sorts* : 4. *Conditions* : Préparation de potions, *mise à mort*. *Prix de vente* : 6200 po.

## Objets merveilleux

Peut-être plus que d'autres classes, les roublards et les bardes tendent à utiliser des objets merveilleux. Ceux présentés ici sont spécifiquement créés pour les roublards et les bardes, ou au contraire pour protéger les autres personnages de leurs talents si particuliers.

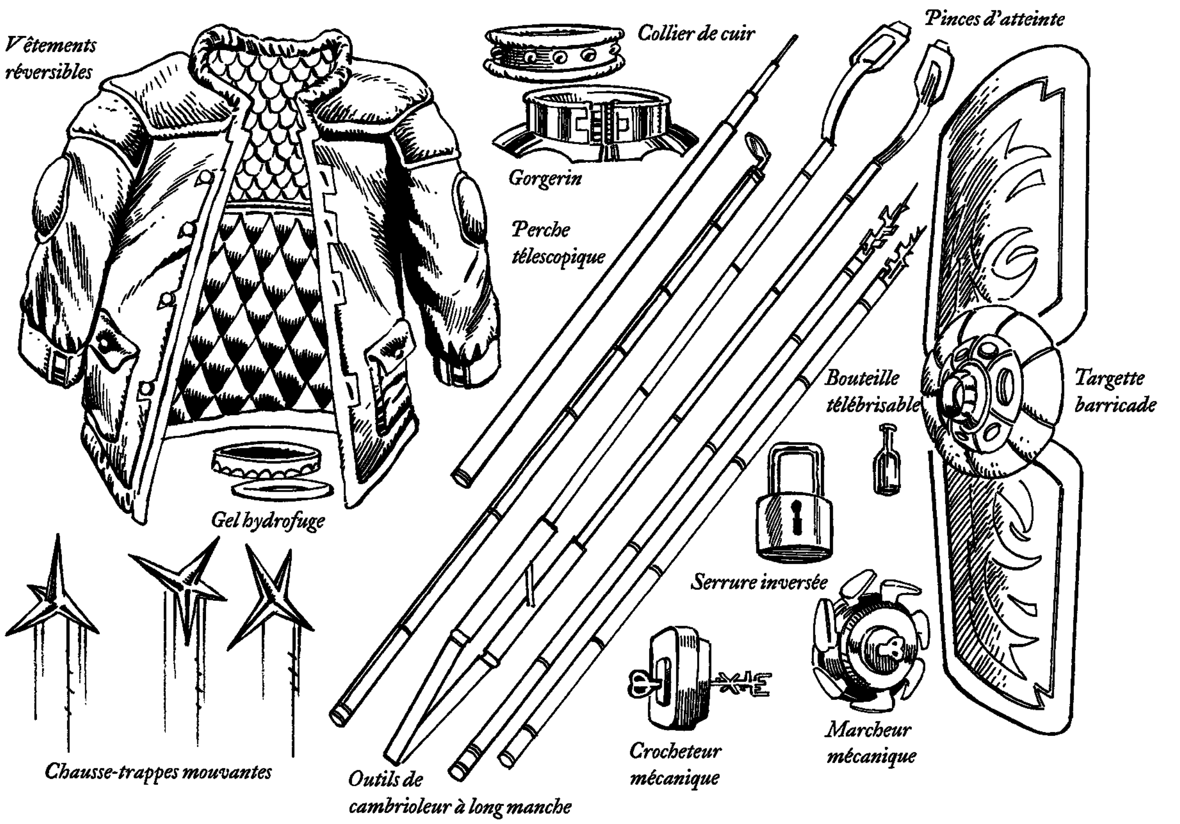
**Attrape-voleur (ou livre dévoreur).** Cet objet trompeur est la hantise des voleurs du monde entier. Il se présente sous l'aspect d'un livre ordinaire, mais en fait c'est un piège. Un jet de Fouille réussi accompli par un roublard ou tout autre personnage ayant le pouvoir pièges révélera l'existence d'un piège. *Détection de la magie* et un jet de Connaissance des sorts ne révélera que la présence d'une aura magique d'abjuration.

Le bouquin est fermé grâce à un *verrou du mage*, il ne peut donc être ouvert qu'après cet obstacle franchi avec *dissipation*, *déblocage* ou tout autre moyen plus conventionnel (voir la description du sort dans le *Manuel des Joueurs*). Le propriétaire du livre peut librement ouvrir la serrure. Tout autre moyen d'ouvrir le livre fonctionne, mais « enclenche » également le piège. Un jet de Fouille (DD 30) réussi par un personnage ayant le pouvoir pièges, après avoir tenté de franchir le *verrou du mage*, révélera qu'un piège est toujours présent.

Une fois le piège enclenché, le premier personnage qui ouvre l'*attrape-voleur* est aspiré dans le livre qui se referme aussitôt. Il le garde indéfiniment prisonnier, en état de stase (la victime reste consciente, mais est incapable de bouger, de parler ou d'utiliser un de ses pouvoirs ou facultés psioniques).

Une fois que le livre contient un prisonnier, il devient inoffensif pour les autres personnages et un jet de Fouille ne révèle plus aucun piège. Toute personne qui ouvre le livre verra une illustration très réaliste du prisonnier sur la page de garde. Le texte consiste en une série de récits contant les méfaits des voleurs et leurs fins malheureuses, avec le nom du prisonnier écrit en rouge comme protagoniste principal. Chacune de ces histoires se conclut par une pieuse maxime mettant en avant la vertu de ne pas voler le bien d'autrui. Dans cet état, le livre irradie une aura de transmutation, si l'on fait une *détection de la magie* associé à un jet de Connaissance des sorts (DD 15).

Le personnage piégé ne pourra sortir que grâce à un *souhait limité* ou un sort de puissance équivalente. Si le livre est brûlé, le prisonnier meurt, laissant quelques os calcinés au milieu d'un petit tas de



cendre. Un *attrape-voleur* ne peut être utilisé qu'une seule fois, si le personnage est libéré, le texte reste intact mais l'illustration de la page de garde disparaît et le livre perd sa nature magique.

Les *attrape-voleurs* sont extrêmement rares. On raconte que leur créateur était un archimage lassé d'avoir perdu trop de précieux objets magiques du fait de roublards intrépides. Cet objet n'étant pas statique comme les habituels pièges à effets magiques, il est traité comme un objet merveilleux.

*Niveau de lanceur de sorts* : 15. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *verrou du mage, aura magique de Nystul, séquestration. Prix de vente* : 32250 po. *Poids* : 1,5 kg.

**Boîte de sécurité.** Cette boîte ultra renforcée protège n'importe quel objet placé à l'intérieur, à l'abri de la plupart des dégâts. Les panneaux de cette boîte sont faits d'adamantium de 5 cm d'épaisseur, solidité 40 et 80 pv. Elle ignore les 12 premiers points de dégâts dus au feu ou à l'acide et toute attaque contre elle a 50 % de chance d'échouer.

La *boîte de sécurité* existe en une variété de tailles et de formes, allant du tube à parchemin aux grandes boîtes. Bien qu'elle soit très coûteuse, les gens possédant un objet inestimable considèrent qu'elle vaut bien son prix. Les bardes apprécient grandement la *boîte de sécurité* pour protéger leur instrument.

*Niveau de lanceur de sorts* : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *déplacement, protection contre les énergies destructives. Prix de vente* : 77500 po. *Poids* : 5 kg.

**Boîte insignifiante.** Cette boîte parfaitement ordinaire en apparence semble se confondre avec son environnement. En fait, elle s'y fond si bien qu'il est très difficile de la remarquer. Le regard semble « glisser » dessus et l'esprit n'enregistre pas sa présence. Des personnages contourneraient une *boîte insignifiante* sans même s'en apercevoir et des observateurs potentiels ne trouveraient en rien ce détour étrange. Une tentative de Fouille échoue toujours et l'objet n'irradie aucune magie. Néanmoins, un jet de Détection (DD 25) réussi permet à l'esprit de l'observateur de percer les protections de la boîte et de la voir clairement. Une fois que la boîte a été désignée par un personnage, les autres la voient. Toutefois, elle est si bien protégée que le personnage qui l'a trouvée et qui voudrait l'emporter doit réussir un jet de Volonté (DD 25), sinon il oublie de la prendre. Une *boîte insignifiante* devient une boîte ordinaire lorsqu'elle est vide.

Ceux qui peuvent se payer une *boîte insignifiante* l'utilisent généralement pour enfermer des choses de valeur, des documents compromettants ou tout autre objet qu'ils veulent garder hors de vue. Une *boîte insignifiante* mesure 45 cm de large sur 30 cm de profondeur, pour 30 cm de hauteur.

*Niveau de lanceur de sorts* : 13. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *dissimulation suprême. Prix de vente* : 4552 po. *Poids* : 5 kg.

**Bouteille télébrisable.** Les fioles de potions ont la fâcheuse tendance à se briser au mauvais moment. Par contre, une bouteille télébrisable ne se casse que sur commande. Elle ressemble à une bouteille ordinaire de bois, de métal ou de verre épais, mais sa surface est recouverte d'un treillage de belle facture. La bouteille a été enchantée avec un sort *fracassement* qui s'active par un mot de commande. Donc lorsqu'elle est lancée et vient au contact d'une surface dure elle ne se casse pas ; lorsqu'elle est lancée dans une pièce, elle ne fait que rebondir sur le sol. Mais lorsque le bon mot de commande est prononcé, elle vole en éclats suivant les lignes de découpe, répandant son contenu.

*Bouteille télébrisable* protège les potions et les autres liquides de toute dégradation, mais elle peut aussi servir d'excellent projectile à impact ou même de piège improvisé. Par exemple, un personnage peut installer une rangée de *bouteilles télébrisables* remplies d'acide ou de feu grégeois sur une haute étagère et attendre qu'une victime passe dessous pour prononcer le mot de commande puis regarder le contenu des bouteilles se répandre sur la tête du malchanceux.

*Niveau de lanceur de sorts* : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *fracassement. Prix de vente* : 150 po. *Poids* : 50 g.

**Chausse-trappes mouvantes.** Ces objets peu courants sont en fait des objets animés de taille minuscule (Min). Lorsqu'ils sont sortis de leur sac, ils commencent à sautiller dans la case (de 1,5 m de côté) d'arrivée. Lorsqu'un personnage essaye de se déplacer dans cette zone, les chausse-trappes mouvantes se précipitent sous ses pieds. Ces objets se déplacent à une vitesse de 15 m, mais ne peuvent pas quitter leur case.

Le nombre de chausse-trappes attaquant la créature pendant qu'elle est dans leur case dépend de la vitesse de déplacement de la victime : quatre attaques si sa vitesse de déplacement est normale, deux si sa vitesse de déplacement est réduite de moitié, une si sa vitesse de déplacement est réduite au quart (une telle vitesse signifie que la créature fait glisser ses pieds sur le sol, sans les lever). Le bonus d'armure de la victime dû à son bouclier, son armure ou ses bonus de parade ne comptent pas pour la CA. Une victime portant des chaussures bénéficie d'un bonus d'armure de +2 à la CA. La vitesse de déplacement de quiconque prendrait des dégâts d'une attaque de chausse-trappes est réduite de moitié tant que ses pieds ne sont pas soignés. Un jet de Premiers soins, tout sort de *soins* ou autre moyen curatif magique conviendra.

Les *chausse-trappes mouvantes* continuent à bouger pendant 11 rounds, mais leur propriétaire peut leur ordonner de réintégrer leur sac avant. Toutefois, les chausse-trappes ne sont mobiles que lors de leur première utilisation, après elles redeviennent des chausse-trappes non magiques.

*chausse-trappe mouvante* : FP 1/4, créature artificielle de taille Min, DV 1/4 d10, pv 1, Init : +3, VD 15 m, CA 17 (contact 17, pris au dépourvu 14), Att +7 (1, empalement), Espace/allonge : 15 cm par 15 cm/0 cm, Par : créature artificielle, utilise la Dex plutôt que la Force pour les attaques de mêlée, AL : neutre, JS Réf +3, Vig +0, Vol –5, For 6, Dex 16, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1.

**Créature artificielle** : immunisée aux effets de type mental, aux poisons, aux sorts *sommeil*, aux effets de type paralysie, étourdissement, maladie mortelle, nécromantique et tout effet qui requiert un jet de Vigueur sauf si celui-ci agit sur les objets, elle ne peut profiter de la guérison pour récupérer des points de vie. Pas sujette aux coups critiques, dégâts temporaires, caractéristiques temporairement affaiblies, caractéristiques diminuées ou absorption d'énergie, elle ne risque pas d'être détruite par des dégâts excessifs mais est détruite lorsqu'elle est réduite à 0 ou moins de point de vie, ne peut faire l'objet d'un *rappel à la vie* ou d'une *résurrection*, vision dans le noir 18 m.

*Niveau de lanceur de sorts* : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *animation d'objet. Prix de vente* : 150 po. *Poids* : 1 kg.

**Cor triomphal.** Cette trompette d'argent est très appréciée sur les champs de bataille car sa musique améliore considérablement les capacités guerrières des soldats. Lorsqu'un personnage doté du pouvoir de musique de barde joue du *cor triomphal*, tous les alliés dans les 4,50 m reçoivent un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde,

aux jets d'attaque, de caractéristique, de compétence et aux jets de dégâts des armes. En outre, tous les personnages affectés gagnent un bonus de moral de +2 à leur valeur de Force et de Constitution (ce qui améliore leurs bonus d'attaque et leur jet de Vigueur). Mais l'influence de l'instrument qui les incite à combattre sans se soucier du danger, leur impose une pénalité de moral de –1 à la CA.

L'effet du cor dure tant que le musicien joue et que les créatures restent dans la zone des 4,50 m. Une créature se déplaçant hors de cette distance cesse de subir les effets de l'objet, mais celles qui restent dans la zone profitent toujours de ses avantages. Le cor peut jouer ce registre deux fois par jour. Il fonctionne comme une trompette normale si le musicien n'a pas le pouvoir de musique de barde.

*Niveau de lanceur de sorts* : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *émotion*. *Prix de vente* : 35380 po. *Poids* : 1,5 kg.

**Cordes à sort.** Ce lot de six cordes boyaux naturels peut s'adapter sur un luth, une mandoline ou tout autre instrument à cordes. Il conserve magiquement six niveaux de sort. En jouant la bonne combinaison de notes (une action simple) sur l'instrument et en réussissant un jet de Représentation (DD 10), le musicien peut libérer le sort désiré. Comme avec une baguette, l'utilisateur n'a pas besoin de fournir les composantes matérielles, le focaliseur ou les PX pour jeter les sorts stockés. Il n'y a aucun risque d'échec aux sorts, car le musicien n'a pas de composante gestuelle à faire.

Un jeteur de sorts disposant d'au moins un degré de maîtrise en Représentation pourra stocker les sorts de son choix dans les cordes, du moment que le total ne dépasse pas six niveaux. Pour stocker un sort, le jeteur doit réussir un jet de Représentation (DD 10 + niveau du sort). Un échec signifie la perte du sort. Par exemple, un barde peut jeter *protection contre le Bien* et *soins modérés* dans les cordes, puis confier les cordes à un magicien disposant de la compétence Représentation, pour qu'il y stocke *boule de feu*. Cela fait, tout personnage disposant de la compétence Représentation pourra jeter n'importe lequel des trois sorts stockés dans les cordes.

Si les cordes sont créées aléatoirement, considérez qu'il s'agit d'un parchemin pour déterminer les sorts qu'elles contiennent. Au cas où votre dernier jet vous ferait dépasser la limite de six niveaux de sort, ignorez-le purement et simplement. Après tout, un jeu de cordes trouvé n'est pas forcément rempli en entier.

*Niveau de lanceur de sorts* : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *transfert de sorts*. *Prix de vente* : 48600 po. *Poids* : 500 g.

**Dévidoir de la corde sans fin.** Certains aventuriers semblent n'avoir jamais assez de corde. Le *dévidoir de la corde sans fin* contient 90 m de corde de soie de qualité, alors même que l'ensemble ne pèse pas plus de 5 kg. Le dévidoir est relié à un baudrier pour qu'il puisse facilement être porté. Une des extrémités de la corde est solidement fixée au dévidoir, de plus un système prévient l'utilisateur (par un coup sec) lorsqu'il arrive au bout de la corde pour éviter qu'elle ne rompe son attache.

Pour l'utiliser, le propriétaire dévide la longueur de corde désirée. Une fois au bout, il n'a qu'à rembobiner la corde (il faut 1 round pour enrouler 15 m).

Si la corde est coupée, la partie fixée au dévidoir continue à fonctionner normalement, mais la longueur totale est réduite de la partie coupée. Une plus grande longueur de corde peut être fixée (au-delà des 90 m), mais le surplus ne se rembobinera pas dans le dévidoir.

Certains utilisateurs aiment à combiner cet objet avec l'arbalète lance-grappin (voir nouvelles armes).

*Niveau de lanceur de sorts* : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *coffre secret de Léomund*, 5 degrés de maîtrise en Maîtrise des cordes. *Prix de vente* : 2000 po. *Poids* : 5 kg.

**Flûte du charmeur de serpent.** La musique de cette flûte, façonnée dans un sombre bois exotique, affecte tous les serpents. C'est un pouvoir de type son et coercition [mental], qui fonctionne exactement comme le sort *hypnose des animaux*, excepté qu'il n'affecte que les serpents.

De plus, un musicien ayant 5 degrés de maîtrise en Représentation jouant une somnolente ritournelle pendant un round peut convoquer 1d4+1 serpents venimeux de taille M. Ces serpents apparaissent où le musicien le décide dans un rayon de 9 m autour de la flûte. Ils combattent selon le bon vouloir du flûtiste, attaquant à son tour et restant présents 9 rounds ou jusqu'à leur mort.

Cette flûte peut « charmer » les serpents trois fois par jour et convoquer des serpents une fois par jour.

*Niveau de lanceur de sorts* : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *hypnose des animaux*, *convocation d'alliés naturels V*. *Prix de vente* : 15400 po. *Poids* : 500 g.

**Harpe de l'inoubliable maestro.** Les qualités de cette harpe ne s'expriment pleinement que dans les mains d'un musicien ayant au moins 15 degrés de maîtrise en Représentation. Ce type d'utilisateur peut, en effleurant simplement les cordes, déclencher les effets suivants une fois par jour : *convocation de monstres V*, *déplacement*, *soins intensifs*. La harpe lui confère aussi un bonus d'altération de +6 aux jets de Représentation résultant de son utilisation. De plus, la *harpe de l'inoubliable maestro* possède les pouvoirs suivants, activables par un mot de commande : *cercle magique contre le Mal*, *fortissimo* (voir le chapitre 6), *lévitation*.

*Niveau de lanceur de sorts* : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *cercle magique contre le Mal*, *convocation de monstres V*, *déplacement*, *fortissimo*, *lévitation*, *soins intensifs*. *Prix de vente* : 69580 po. *Poids* : 1,5 kg.

**Luth du ménestrel errant.** Cet instrument finement manufacturé fonctionne comme un luth de qualité supérieure avec des effets magiques mineurs dans les mains de quelqu'un ayant moins de 10 degrés de maîtrise en Représentation. En prononçant les mots de commande corrects, le musicien pourra utiliser *cercle magique contre le Mal*, *fortissimo* (voir chapitre 6) et *lévitation* une fois par jour.

Un musicien ayant plus de 10 degrés de maîtrise en Représentation, pourra obtenir des effets magiques encore plus impressionnants. En pinçant une corde de ce luth, le musicien pourra lancer les sorts *coursier fantôme*, *rapidité* ou *repli expéditif*. Chacun de ces sorts est utilisable une fois par jour. En outre, *luth du ménestrel errant* confère à celui qui l'utilise pour jouer de la musique un bonus d'altération de +2 aux jets de Représentation.

*Niveau de lanceur de sorts* : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *fortissimo*, *repli expéditif*, *rapidité*, *lévitation*, *cercle magique contre le Mal*, *coursier fantôme*. *Prix de vente* : 39500 po. *Poids* : 1,5 kg.

**Mandoline de la muse égérie.** Les bardes et autres musiciens apprécient au plus haut point cette mandoline de belle facture. Un musicien disposant de 15 degrés de maîtrise ou plus en Représentation pourra déclencher les effets suivants une fois par jour : *crescendo* (voir le chapitre 6), *domination*, *émotion*. En outre, *mandoline de la muse égérie* confère à celui qui l'utilise pour jouer de la musique un bonus d'altération de +4 aux jets de Représentation.

Enfin, *mandoline de la muse égérie* possède les pouvoirs suivants, activables par un mot de commande : *cercle magique contre le Mal, fortissimo* (voir le chapitre 6), *lévitation.*

*Niveau de lanceur de sorts* : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *fortissimo, crescendo, domination, émotion, lévitation, cercle magique contre le Mal. Prix de vente* : 53920 po. *Poids* : 1,5 kg.

**Poche d'opossum.** Aussi connue sous le nom de faux estomac, la *poche d'opossum* est un sac circulaire et plat d'environ 25 à 30 cm de diamètre et 5 cm d'épaisseur. Lorsqu'elle est placée contre l'abdomen d'un humanoïde et fixée à l'aide du mot de commande, cette poche prend l'apparence du ventre du sujet, sans le gêner, obligeant un éventuel observateur à faire un jet de Fouille (DD 30) pour remarquer la poche. Les espions et les messagers trouvent cet objet fort utile en mission diplomatique, tandis que les nobles et riches marchands les utilisent parfois comme des bourses hors normes pour leurs liquidités. Les assassins et les voleurs discrets adorent la *poche d'opossum* car elle leur permet de transporter illégalement du poison et des petits objets de valeur dans et hors des maisons bien gardées.

*Niveau de lanceur de sorts* : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *changement d'apparence. Prix de vente* : 1800 po. *Poids* : 500 g.

**Yeux de la sombre aura.** Lorsqu'elles sont placées sur les yeux, ces lentilles d'ébène permettent une vision normale à laquelle s'ajoute le pouvoir de révéler l'état de santé de toutes les créatures à moins de 7,5 m. Les *yeux de la sombre aura* indiquent au porteur qui est mort, exsangue (à moins de 3 points de vie), combatif (vivant avec au moins 4 points de vie), mort-vivant ou ni vivant ni mort (à l'image d'une créature artificielle). Les membres de l'ordre des Lamentateurs (voir chapitre 4) apprécient particulièrement cet objet.

*Niveau de lanceur de sorts* : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *perception de la mort. Prix de vente* : 2000 po.

# CHAPITRE 4 : ORGANISATIONS POUR LES BARDES ET LES ROUBLARDS

Quelle que soit leur étendue, presque toutes les cités des mondes médiévaux-fantastiques ont leur groupe organisé de voleurs. Certaines grandes métropoles ont leur université bardique où les bardes peuvent perfectionner leurs arts auprès de maîtres, échanger des chansons, des récits et leur savoir-faire. Ce chapitre offre une description détaillée de dix guildes de voleurs et de sept universités bardiques. Vous pouvez les utiliser telles quelles ou les modifier en fonction de vote campagne.

## DIX GUILDES DE VOLEURS

Chaque guilde de voleurs est unique, est le produit d'une ville particulière, d'un ensemble d'instances dirigeantes. Certaines guildes sont de puissantes organisations constituées de personnages haut placés tirant les ficelles dans l'ombre. D'autres ne sont qu'un ramassis de voleurs, malandrins et autres brigands toujours prêts à enfreindre la loi ou s'entre-tuer. Toutefois, quel que soit le genre d'organisation, une guilde de voleurs est créée pour regrouper sous sa coupe tout un ensemble de roublards hétéroclites.

Cette section présente dix guildes de voleurs, allant du stéréotype à de plus originales. Chaque description présente une vue générale de l'organisation, ses règles, ses possibilités d'évolution, sa localisation, ses ressources, ses objectifs et des conflits potentiels. À cela s'ajoutent des pistes d'aventures qui peuvent offrir de nombreuses heures de jeu aux personnages. Ne vous sentez pas limité par les détails spécifiques ; en outre, vous pouvez décider de combiner deux ou plus de ces concepts pour créer votre propre organisation.

Gardez à l'esprit que tous les voleurs ne sont pas des roublards et qu'ils n'appartiennent pas tous à une guilde. Tout grand maître de guilde connaît la valeur d'avoir un contact comme un barde baratineur, un puissant magicien ou un guerrier dur à cuire pour son organisation. Qui plus est, les indépendants et les mercenaires peuplent fréquemment les lieux typiques de ce monde ; sur les grandes places des cités, au milieu des étals bariolés, il y a toujours un arnaqueur à la sauvette ou surplombant la place, un cambrioleur courant sur les toits, et tout ce petit monde ne paye aucune dîme à la guilde locale.

### Guilde de voleurs « traditionnelle »

Cette guilde est organisée de la même manière que les guildes d'artisans ou de marchands. La seule différence est la nature illégale de ses prestations, son organisation ne surprendrait pas un professionnel venant d'un domaine d'activité légale. C'est la plus répandue.

**Organisation** : les guildes de voleurs traditionnelles se divisent en sous-groupes correspondant chacun à une spécialité (voleur à la tire, cambrioleur de haut vol, rufian, etc.) ou sont réparties géographiquement (par quartier, par exemple). Dans les deux cas, un lieutenant (il peut être appelé maître, par rapport au grand maître) supervise chaque sous-groupe. Il régule les activités de sa spécialité criminelle ou dirige un voisinage comme « patron du quartier ». Les plus importantes guildes possèdent à la fois une organisation par quartier et par spécialité. Bien que cette abondance de chefs accroisse le niveau de contrôle de la guilde, cette foisonnante hiérarchie complique d'autant la bureaucratie générale de l'organisation. Néanmoins, chaque répartition fonctionne relativement bien la plupart du temps, les différents chefs échangent régulièrement des informations et réunissent des membres de plusieurs disciplines pour des missions spécifiques.

Les différents chefs supervisant les spécialités et les quartiers se constituent généralement en un directoire gérant la guilde dans son ensemble. Certains directoires ne sont que consultatifs, d'autres décident des questions importantes par le vote et certains laissent la décision finale au grand maître.

L'information circule généralement rapidement dans ce type d'organisation, mais de temps à autre, avec autant d'échelons et de sous-groupes, il peut arriver qu'une section ignore ce qu'une autre est en train de faire. Toutefois, du fait de l'importance de l'aspect organisationnel de ce type de guilde, ses chefs règlent souvent très rapidement les problèmes de communication.

**Règles de la guilde** : le contrôle exercé par la hiérarchie est généralement strict dans les guildes traditionnelles. Leurs membres doivent demander une autorisation pour exercer leur activité dans certaines zones ou prendre pour victimes certaines personnes, de façon à ne pas mettre en danger les accords lucratifs d'autres membres

ou de gêner les collègues. Ceux qui contreviennent aux règles encourent de dures sanctions ou l'expulsion pure et simple de la guilde.

**Possibilités d'évolution :** la progression est rapide au début dans une guilde traditionnelle. L'organisation fonctionne comme une méritocratie au bas de l'échelle, par conséquent les membres les plus débrouillards tendent à obtenir les boulots les plus lucratifs. Certaines guildes organisées par spécialités vont jusqu'à donner un titre à chaque spécialité et à à chaque échelon, ainsi un membre pourra progresser d'apprenti voleur à la tire à pickpocket professionnel ou de cambrioleur de seconde zone à capitaine cambrioleur. Quelques-unes offrent même des formations à leurs membres, sanctionnées par des brevets, tout cela s'inscrivant dans le processus de la promotion interne. L'accès aux postes d'encadrement tend à être plus difficile et moins structuré que pour les échelons les plus bas. De plus, la compétition pour ces postes est féroce, le seul moyen de progresser étant souvent de se débarrasser de son rival.

**Lieux :** une guilde traditionnelle a souvent un lieu de rencontre permanent. Les possibilités sont nombreuses, ce peut être un bâtiment, des catacombes ou toute autre bâtisse. La maison mère de la guilde est gardée vingt-quatre heures sur vingt-quatre, et les voleurs vont et viennent à toute heure pour déposer les butins récoltés dans la soirée, rapporter toutes les informations intéressantes ou pour s'entraîner en vu de leurs promotions futures. La maison mère est généralement dissimulée ou cachée derrière un bâtiment dont la fonction n'est qu'une couverture. Il est même possible, dans une cité aux forces de l'ordre velléitaires, qu'un grand maître particulièrement audacieux puisse noyauter les guildes officielles et leurs organisations syndicales. Pourtant, même dans les bourgades où les guildes de voleurs sont plus discrètement implantées, il n'est pas très difficile pour un roublard de passage de contacter le milieu.

Un PJ voleur intrépide peut vouloir cambrioler une guilde traditionnelle ayant réussi récemment un gros coup, car celle-ci est l'affaire la plus juteuse en ville. Néanmoins, le risque est à la hauteur de la récompense. Les voleurs connaissent toutes les astuces de la profession car ils les pratiquent toutes les nuits. Par conséquent, attendez-vous à tout un éventail de pièges diaboliques combiné à de nombreux gardiens sur le qui-vive, toujours prêts à répondre à la moindre alarme.

Une guilde de ce type maintient généralement tout un réseau de points de chute secondaires qui sont autant de planques ou d'endroits de réunions secrètes. Ces endroits peuvent être permanents ou temporaires, cela dépend de l'inquiétude ambiante de la guilde à propos des forces de l'ordre locales.

**Moyens et ressources :** bien qu'il ne soit pas simple d'obtenir le respect des règles de la part de criminels, la plus grande force de la guilde est son excellente organisation. En coordonnant les délits, la guilde peut garder une longueur d'avance sur les forces de maintien de l'ordre. En assignant à ses membres les missions les plus appropriées à leurs compétences, elle s'assure que chaque forfait sera lucratif et réussi. L'échange d'informations augmente aussi les chances de succès de tous les membres de la guilde. Lorsqu'un roublard prévoit une échappatoire après un braquage, il peut être intéressant de connaître le moyen de s'enfuir discrètement par des toits que le cambrioleur a reconnus précédemment, ou encore de connaître les sergents de la garde « à la botte » de la guilde.

Une guilde de voleurs traditionnelle tend à accumuler des richesses considérables, du fait du pourcentage qu'elle prélève sur chacun des forfaits que commettent ses membres. La nature très structurée de ce genre de guilde rend beaucoup plus difficile le fait d'être « travailleur indépendant » ou même de se soustraire à la taxe de la guilde. Cependant les dépenses de la guilde sont importantes, car une planification professionnelle entraîne des frais comme les pots-de-vin, de l'équipement spécialisé ou d'autres coûts supplémentaires.

**Objectifs :** l'objet de cette guilde est l'enrichissement, que ce soit de la guilde elle-même ou de ses membres les plus haut placés. Une guilde de voleurs traditionnelle maintient généralement le statu quo dans la cité où elle opère. En effet, ses chefs ont passé trop de temps à mettre en place leur organisation et à se créer une place viable dans l'économie de la ville pour tout remettre en cause.

Les chefs de la guilde eux-mêmes sont intimement familiers des forces de maintien de l'ordre et du système judiciaire local, et il est très probable qu'ils les aient infiltrés. Ils font en sorte que les gardes de la ville se dispersent en de vaines poursuites, mais parfois leur permettent d'attraper une petite frappe pour maintenir le statu quo. De même, ils sont très attentifs aux nobles et aux marchands qu'ils choisissent comme victimes. Après tout, il ne serait pas bon pour les affaires de ruiner systématiquement tous les nantis par des vols ou des braquages répétés, cela pourrait entraîner l'appauvrissement de la cité, non seulement par le départ des marchands locaux mais aussi en dissuadant les marchands désirant s'installer. La hiérarchie de la guilde essaye donc de laisser assez de capital aux victimes pour refaire fortune, qui pourront le cas échéant être ponctionnées à nouveau.

Ceux qui font respecter les règles de la guilde chassent impitoyablement tout « indépendant » qui tente de gagner sa vie de manière illégale dans la cité. Les voleurs non membres de la guilde représentent des revenus non perçus, qui ne tombent pas dans l'escarcelle de celle-ci. Les indépendants peuvent aussi ruiner des plans méticuleusement préparés par la guilde en prenant ses membres de vitesse, par le cambriolage de la résidence d'une victime future et par là même risquer de se mettre à dos les forces de l'ordre, qui peuvent par réaction organiser une rafle générale. Finalement, les voleurs de la guilde tendent à accepter plus facilement le poids de l'organisation s'ils savent que devenir indépendants signifie vivre comme une bête traquée ou même mourir prématurément.

**Conflits :** essayer de détruire une guilde de voleurs bien organisée peut être une expérience très frustrante pour les forces de l'ordre. Certains capitaines des gardes abandonnent purement et simplement, et acceptent les bakchichs en échange de leur désintérêt vis-à-vis des affaires de la guilde. Mais certains soldats continuent à combattre le crime du mieux qu'ils peuvent. Souvent, la seule manière d'éviter qu'un quartier ne devienne le territoire des voleurs est de faire payer si cher (en hommes, matériel, etc.) les délits qui y sont commis que la guilde perd tout intérêt pour ce lieu du fait d'un ratio coût/butin trop défavorable.

Des forces d'opposition organisées peuvent aussi se constituer à partir de communautés de marchands ou de nobles ainsi regroupées, utilisant leurs ressources pour protéger leurs biens. Les marchands renforcent les protections de leurs maisons et les nobles engagent des gardes du corps. Les propriétaires de grosses affaires comprennent la façon de penser des chefs de la guilde de voleurs, en fait ils dirigent des organisations similaires (même si leurs affaires sont légales). Quelques-uns peuvent même admettre de payer la « protection » de la guilde pour avoir le privilège d'être laissés tranquilles.

**Pistes de scénarios :** beaucoup de roublards sont formés par de vieux briscards. Ces roublards peuvent vouloir revenir sur les lieux de

leurs premiers méfaits lorsqu'ils ont besoin d'entraînement, d'information ou toute sorte d'aide.

Les aventuriers qui se risqueraient à voler dans une cité dotée d'une guilde organisée pourraient s'attirer des ennuis. Les chefs de la guilde pourraient mettre un contrat sur leur tête, envoyer des voleurs pour leur dérober leur butin ou dépêcher des costauds pour leur rappeler les règles et les risques à ne pas les respecter, ne leur proposant comme choix que rejoindre la guilde ou décamper.

Les PJ qui font étalage de leurs grandes richesses sont une invitation aux embrouilles avec la guilde locale. Quel que soit le modus operandi des voleurs, agression à main armée au fond d'une impasse, vol à la tire dans la rue ou cambriolage de la chambre d'auberge des personnages, ils prennent le temps d'étudier les allées et venues de leurs victimes et de préparer au mieux leurs opérations. Car bien qu'ils soient habitués à prendre des risques, les voleurs de la guilde ne sont pas suicidaires et si l'opération tourne mal, ils sont les premiers à effectuer une retraite stratégique.

Les aventuriers hardis peuvent vouloir faire des affaires avec la guilde locale. La plupart de ces guildes ont un réseau efficace de receleurs toujours prêts à acheter des objets inhabituels. À l'inverse, les personnages peuvent souhaiter acquérir un bien que seule la guilde puisse fournir, comme la carte du château du seigneur local ou un chemin sûr parmi les égouts de la ville.

### Exemple : la guilde de voleurs de Juchepierre

La bourdonnante cité libre de Juchepierre abrite en son sein une guilde de voleurs industrieuse. Plus de trois cents voleurs, escrocs et malandrins font de la ville leur territoire une fois la nuit venue. Environ une centaine de membres sont répartis selon leurs compétences, comme cambrioleur de haut vol, pilleur de caravane ou arnaqueur. La plupart sont des roublards, mais certains arnaqueurs ont des talents de barde et la plupart des cambrioleurs spécialisés dans le vol à main armée ont été pendant quelque temps des guerriers. Les autres sont simplement des costauds, sans compétence particulière mais très disciplinés.

Un des titres les plus recherchés dans la guilde de Juchepierre est voleur-acrobate. Le grand maître de la guilde, Maurid Attelayan (humain Rou 5/ voleur-acrobate 10/ Mag 3) a gravi les échelons en tant que voleur-acrobate. Lui-même n'est plus aussi agile que par le passé mais il y a toujours près de lui de compétents voleurs-acrobates pour le protéger.

Tout personnage commettant un cambriolage ou un autre crime à Juchepierre, recevra la visite d'un « recruteur ». Après avoir été observé pendant quelque temps, le recruteur prendra contact avec l'étranger puis lui expliquera tous les avantages à être membre de la guilde, et le fait que ce soit obligatoire. S'il est éconduit, le recruteur partira, un sourire narquois aux lèvres, puis reviendra avec une bande de costaux pour lui expliquer son point de vue de façon plus percutante.

**Garell la recruteuse** : femme demi-elfe Rou 4/Gue 1 ; FP 5 ; humanoïde de taille M (elfe) ; DV 4d6 plus 1d10 ; pv 22 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 17 (contact 13, prise au dépourvu 17) ; Att +7 corps à corps (1d6+1/18–20, rapière de maître) ou +9 à distance (1d6+1/x3, arc composite de maître de force [+1 bonus de For] avec des flèches de maître) ; AS attaque sournoise +2d6 ; Part esquive totale, caractéristiques de demi-elfe, pièges, esquive instinctive ; AL N ; JS Réf+8, Vig+4, Vol +1 ; For 12, Dex 16, Con 11, Int 14, Sag 8, Cha 12.

*Compétences et dons* : Acrobaties +10, Crochetage +10, Déplacement silencieux +10, Désamorçage/sabotage +9, Détection +7, Discrétion +10, Équilibre +5, Escalade +5, Estimation +9, Fouille +10, Perception auditive +7, Saut +3, Utilisation d'objets magiques +8 ; Arme de prédilection (rapière), Esquive, Souplesse du serpent.

*Caractéristiques de demi-elfe* : immunité contre les sorts et les effets magiques de type *sommeil*, bonus racial de +2 en Volonté contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements, vision nocturne (peut voir deux fois plus loin en condition de faible éclairage), bonus racial de +1 aux jets de Détection, Fouille et Perception auditive (déjà calculés dans les valeurs données plus haut).

**Esquive instinctive (Ex)** : Garell conserve ses bonus de Dextérité à la CA lorsqu'elle est prise au dépourvu.

*Matériel* : broigne cloutée de maître, targette de maître, rapière de maître, arc composite de maître de force (+1 For bonus), 20 flèches de maître, *cape de résistance +1, sac sans fond 1, 2 potions de soins légers, potion de saut, potion de pattes d'araignée, potion de vision dans le noir.*

## Gang

Certains chefs de guilde de voleurs privilégient les liens de loyauté personnels par rapport aux structures et organisations. Souvent, les membres de ces guildes se concentrent sur les activités liées aux vices plutôt que de s'en prendre aux biens des personnes. Ces « guildes en gang » sont des réseaux de voleurs aux liens très étroits qui opèrent dans différents secteurs d'activités criminelles, comme le racket, la contrebande, les tripots clandestins et la prostitution.

**Organisation** : il n'y a rien d'étonnant à ce que ces gangs soient souvent appelés « familles ». Car bien que le gros de l'organisation consiste en un ensemble de mercenaires, employés pour leurs compétences ou leurs muscles,, les chefs sont généralement liés par le sang, comme les lignées aristocratiques.

Une guilde en gang est habituellement dirigée par un patriarche (ou une matriarche), entouré d'une poignée de vieux chefs qui pour la plupart sont plus ou moins de la même parentèle. Puis viennent quelques douzaines de voleurs « de la famille ». À la différence des employés qui sont remplaçables, les voleurs « de la famille » peuvent compter sur la guilde pour les sortir de prison, protéger leur famille en cas de mauvaise passe et peut-être même assurer des retraites décentes une fois venu le temps de raccrocher.

Les titres varient amplement d'une guilde à l'autre, mais ils n'ont jamais de connotation avec le monde des affaires. Certains grands maîtres se font appeler d'un simple « parrain » ou « marraine », « oncle » ou « tante » pour le haut de la hiérarchie, puis « frères » ou « sœurs » pour les échelons inférieurs. Les malandrins embauchés sont appelés « gamins ». Certaines guildes utilisent des dénominations plus ésotériques. Par exemple, une guilde est dirigée par un « aigle » assisté par plusieurs « faucons ». Le gros de l'organisation étant constitué « d'éperviers », « moineaux » et ainsi de suite.

**Règles de la guilde** : le lien qui donne à l'organisation sa cohérence est son code de loyauté très rigide. La loi du gang dicte le respect au supérieur, le silence lors des interrogatoires, la fidélité et la loyauté indéfectibles à la famille. Cela peut revêtir un aspect féodal, ainsi les voleurs en bas de l'échelle promettent de servir au risque de leur vie, en échange d'une protection contre les forces de l'ordre, de meilleures conditions de vie et d'un ensemble de faveurs.

La culture entière de cette organisation consiste à démontrer la loyauté des membres face aux périls et tentations. Révéler un secret,

c'est signer son arrêt de mort. Même la brute de base sait que l'on fait taire (parfois définitivement) celui qui parle aux forces de l'ordre. En fait, les guildes importantes emploient des exécuteurs qui ne font rien d'autre que de faire appliquer la règle. Par conséquent, les membres de ce type de guilde se donnent beaucoup de mal pour démontrer leur loyauté à la « famille » tout comme aux étrangers.

**Possibilités d'évolution :** beaucoup des malandrins et roublards de bas étage du gang cherchent à impressionner les chefs pour rejoindre le sein de la famille. L'avancement vers les échelons supérieurs fonctionne de la même manière, la difficulté étant de faire montre d'assez de talent pour impressionner ses supérieurs mais pas trop non plus, pour ne pas risquer d'être perçu comme un rival potentiel. Dans ce contexte, aspirer à évoluer vers les hautes sphères peut être dangereux car bien que les liens familiaux soient forts, les rivalités sont nombreuses et sanglantes. Après tout, la structure pyramidale du gang ne permet qu'à un seul membre d'occuper les plus hautes responsabilités.

**Moyens et ressources :** comme ce type de guilde se concentre sur les activités liées aux vices, ses revenus ont tendance à être plus restreints que ceux des guildes traditionnelles. Ainsi les parrains du gang, plutôt que d'essayer de faire « le coup de leur vie », gèrent leurs rackets et autres affaires comme un commerce, protégeant leurs rentes moyennement lucratives mais régulières, tout en restant ouverts à toute nouvelle opportunité.

Malgré tout, l'or coule à flot pour les chefs de la guilde, leur permettant ainsi de tenir un train de vie des plus dispendieux et ostentatoires. Un style de vie luxueux est un excellent outil de recrutement, car il montre aux apprentis voleurs quelles récompenses les attendent s'ils travaillent dur et demeurent loyaux à la famille. De plus, quelques parrains des hautes sphères développent un attrait pour une certaine légitimité, et les atours de la noblesse peuvent faciliter l'accès à ce rang.

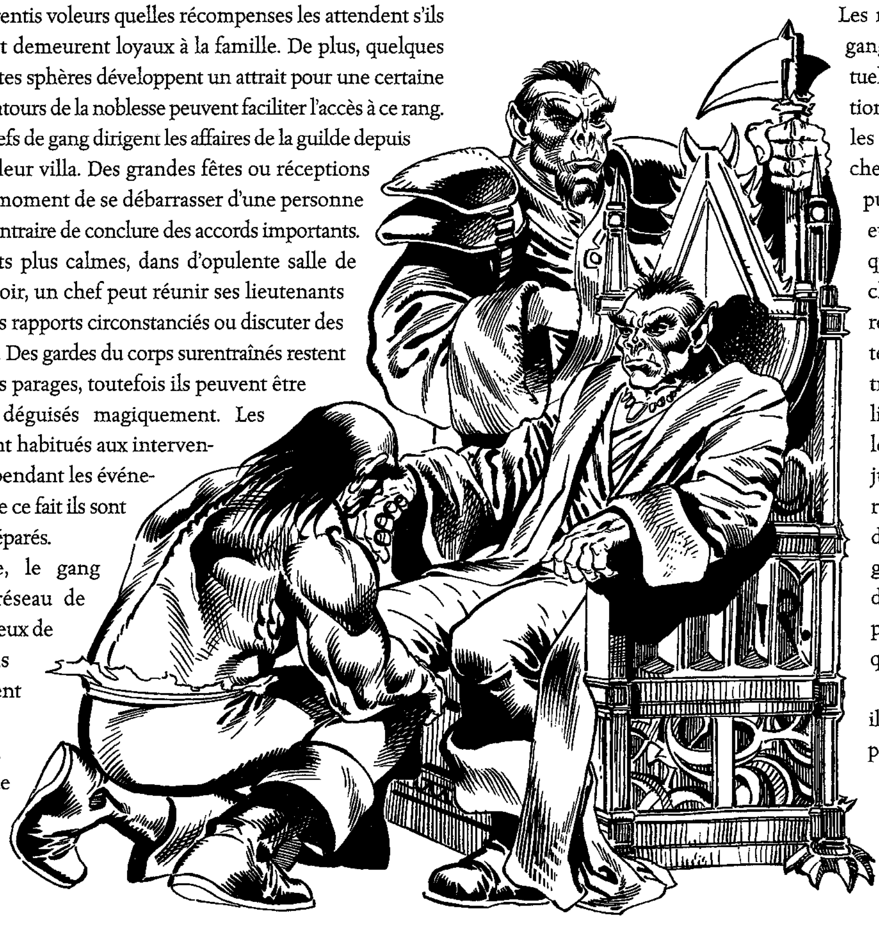
**Lieux :** les chefs de gang dirigent les affaires de la guilde depuis leur manoir ou leur villa. Des grandes fêtes ou réceptions peuvent être le moment de se débarrasser d'une personne gênante ou au contraire de conclure des accords importants. En des moments plus calmes, dans d'opulente salle de réunion ou fumoir, un chef peut réunir ses lieutenants pour recevoir des rapports circonstanciés ou discuter des missions futures. Des gardes du corps surentraînés restent toujours dans les parages, toutefois ils peuvent être dissimulés ou déguisés magiquement. Les grands chefs sont habitués aux interventions violentes pendant les événements sociaux, de ce fait ils sont toujours bien préparés.

Dans la rue, le gang maintient un réseau de planques et de lieux de rencontre mais ces lieux changent fréquemment. Habituellement, les malandrins de bas étage reçoivent l'ordre de se rendre à un entrepôt précis puis d'attendre les instructions. Par contre, les lieutenants sont plus accessibles, essayant de ne pas être trop bien cachés, après tout un certain degré de visibilité est nécessaire pour être suffisamment dissuasif de façon à ce que le racket se déroule sans accroc. Par exemple, tout le monde dans le quartier peut savoir que Durank, un faucon de la famille Gathra, dîne une fois par semaine dans une arrière-salle de l'auberge le *Poivrier*.

**Objectifs :** le gang veut que ses affaires lui fournissent un revenu conséquent et régulier, aussi ses chefs maintiennent généralement le statu quo dans la ville. La majorité des parrains veulent transmettre par héritage familial ou serment à leur descendance, une organisation puissante. En fait, tout parrain de gang qui se respecte est plus intéressé par la pérennité de son organisation que l'enrichissement pour l'enrichissement.

Il existe des parrains qui se lassent de toujours être hors-la-loi et qui essayent de rendre leur organisation légale, ce qui requiert de laisser tomber le racket en faveur d'activités mercantiles plus respectables. C'est une voie difficile car certaines personnes dans l'organisation ne veulent par cesser leurs activités criminelles. En outre, les autorités ne sont pas forcément disposées à prendre « pour argent comptant » les intentions d'une ex-organisation criminelle ; et même si c'est le cas, les vieilles rancœurs sont parfois dures à oublier.

**Conflits :** ce type de guilde est toujours en conflit avec les forces de maintien de l'ordre, dont les représentants harcèlent sans cesse les activités du gang. Mais l'omerta (la loi du silence) que l'organisation impose à ses membres rend très difficile toute tentative pour remonter les filières jusqu'aux gros bonnets.



Les meilleures défenses du gang (en plus du lot habituel des tactiques de corruption et d'intimidation) sont les efforts extrêmes des chefs pour éviter que l'on puisse remonter jusqu'à eux. Ainsi, il est fréquent que la garde sache qu'un chef de la guilde est responsable de tels ou tels délits mais qu'elle se trouve dans l'impossibilité de le prouver. Dans les cités où le système judiciaire ne s'embarrasse pas de l'obligation de la preuve, les chefs de gang sont encore plus discrets et beaucoup de pontes ne sont connus que par leur surnom.

**Pistes de scénarios :** il y a longtemps, le ou les personnages ont travaillé comme sous-fifres pour l'organisation et, maintenant, l'organisation leur « demande une faveur ».

Un personnage est issu de la famille mais ne veut pas adopter ce mode de vie et certains membres de l'organisation n'apprécient pas qu'il « laisse tomber la famille ». Par contre, il est possible que certains autres membres lui signifient leur sympathie, car dans le grand jeu d'échecs que constitue la succession au patriarche ou à la matriarche, un ancien membre de la famille peut être un pion précieux.

Si un personnage se rend dans un lieu d'activités de la famille (un tripot clandestin, par exemple), il peut s'attirer les inimitiés du gang. Peut-être est-il le client au mauvais endroit au mauvais moment, ou peut-être détient-il une chose que la guilde veut. Il est possible que le chaos qui accompagne généralement un groupe d'aventuriers puisse attirer l'ire de la guilde. Ce n'est jamais une bonne idée de provoquer, même accidentellement, l'incendie de l'auberge que le gang local utilisait comme planque.

Un personnage loyal peut aussi être mandaté pour « nettoyer les rues » ou peut prendre à son compte ce fardeau par vengeance ou pour une autre raison. Détruire un gang n'est pas une mince affaire car ce type d'organisation dispose de grandes richesses et la loyauté de ses membres est d'acier.

## Exemple : le gang de Gathra

La famille Gathra contrôle toutes les activités illégales liées à la contrebande, les jeux d'argent et tous les autres commerces du vice d'une grande ville. Il y a quarante ans, Chotéli Nénosino Gathra (ou « Néno ») a pris les rênes d'une guilde de voleurs traditionnelle. En redirigeant le gros des activités sur les activités de racket moins dangereuses que le vol ou les cambriolages, la guilde s'est enrichie. Ses ramifications s'étendent à tous les échelons de la société.

Mais ce n'est pas facile de garder la place de numéro un de l'organisation. Bien que le gang connaisse une certaine réussite, Nénosino Gathra « l'aigle » connaît des problèmes. Son cousin ne cesse de gagner de l'influence dans la famille, en préparation d'un futur coup de force. L'Église d'Héronéus vient juste de déclencher une croisade pour « mettre à bas ceux qui font commerce du mal ». Et comme si cela ne suffisait pas, la fille de Néno, Zaléya, a décidé de devenir aventurière contre l'avis de son père. Elle a quitté la demeure familiale après une dispute, il ne l'a pas revue depuis cinq jours.

Par conséquent, Néno est toujours sur le qui-vive. Il a toujours sur lui dans son *gant de rangement*, une arbalète de poing chargée d'un carreau empoisonné. Et grâce à son don Arme en main, il est toujours prêt à surprendre tout traître potentiel. Néno a deux objectifs dans un combat, être le premier à le commencer et le dernier à le finir, que ce soit en le gagnant ou en s'échappant.

**Chotéli Nénosino Gathra** : mâle humain Nob 5/ Rou 9 ; FP 13 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 5d8+5 plus 9d6+9 ; pv 61 ; Init +5 ; VD 9 m ; CA 16 (contact 11, pris au dépourvu 16) ; Att +11/+6 corps à corps (1d4+1/19–20, dague de maître) ou +13 à distance (1d4+3 plus poison mortelame/19–20, *arbalète de poing* +1 avec *carreaux* +2 ) ; AS poison, attaque sournoise +5d6 ; Part esquive totale, pièges, esquive instinctive ; AL LM ; JS Vig+5, Réf +8, Vol +11 ; For 12, Dex 12, Con 13, Int 14, Sag 15, Cha 19.

*Compétences et dons :* Artisanat (fabrication de poison) +11, Bluff +23, Contrefaçon +19, Détection +11, Diplomatie +27, Estimation +11, Intimidation +25, Langage secret +21, Lecture sur les lèvres +11, Psychologie +19, Renseignements +23 ; Arme en main, Confident, Maniement des armes exotiques (arbalète de poing), Persuasion, Science de l'initiative, Volonté de fer.

**Poison (Ex) :** le poison mortelame sur les carreaux de l'arbalète. Jet de Vigueur DD 20, 1d6 Con/2d6 Con.

**Esquive instinctive (Ex) :** Chotéli conserve ses bonus de Dextérité à la CA lorsqu'il est pris au dépourvu et il ne peut pas être pris en tenaille.

*Matériel : broigne cloutée de mimétisme +2*, dague de maître, *arbalète de poing +1, 5 carreaux +2* avec du poison mortelame, *anneau de barrière mentale, cape de Charisme +2, gant de rangement.*

# Bande de quartier

Toutes les cités n'ont pas des réseaux criminels très bien organisés. En fait, pour beaucoup, ces groupes criminels ne sont que des bandes de quartier réparties par divisions urbaines dans lesquelles ils contrôlent les activités délictueuses. Les membres de ces organisations dirigent le commerce local du racket de protection, et sont responsables de la plupart des méfaits sur ce territoire qu'ils défendent face aux bandes rivales.

**Organisation :** une bande de quartier ne compte généralement pas plus d'une cinquantaine de membres. Ces durs de la rue s'organisent comme une sorte de meute avec un seul chef (généralement le plus fort parmi eux) à leur tête. Une bande particulièrement grande pourra avoir des lieutenants pour l'assister, mais c'est assez rare.

Dans les grandes villes, un réseau d'alliances limité peut rassembler quelques bandes. Les groupes alliés pourront compter les uns sur les autres en cas de guerre et pourront traverser les territoires alliés sans être inquiétés. Cependant, ce genre d'accord est particulièrement précaire, et les alliances peuvent fréquemment basculer au gré des trahisons des nouvelles bandes envers les anciennes.

**Possibilités d'évolution :** la parole du chef est la loi pour tous dans la bande. Au-delà, la seule règle qui prévale pour évoluer, c'est la loi du plus fort. Donc, l'amélioration de sa puissance physique peut être un moyen. Pour devenir chef, le challenger doit généralement renverser le chef en place par la force.

**Moyens et ressources :** les habitants du quartier connaissent tous les membres de la bande. Et cette notoriété est bien une ressource, car elle permet aux membres de celle-ci d'obtenir la coopération forcée de ceux qui ne veulent pas se mettre toute la bande à dos.

Les membres de la bande ont une très bonne connaissance géographique de leur quartier. Ils connaissent tous les coins et recoins, la moindre allée, entrée de cave et les gouttières solides. Ils savent aussi, par exemple, que Sacnu le tonnelier est prêt à faire n'importe quoi si l'on menace sa fille, et que Kril Barbefer a une dent contre la milice. En conséquence, combattre la bande sur son terrain ou obtenir la coopération des habitants du quartier est un objectif inaccessible.

**Lieux :** les bandes tendent à utiliser des repaires assez simples, comme des bâtiments abandonnés, des tavernes louches ou toute autre cachette dans le genre. En fait, il y a peu de personnes présentes au repaire puisque les membres de la bande passent leur temps à patrouiller dans la rue, ou à récupérer l'argent du racket dans les boutiques du quartier.

**Objectifs :** bien qu'il y ait des différentes au niveau de l'organisation et de l'apparence extérieure, la bande et la guilde de voleurs traditionnelle ont les mêmes buts. La plupart des activités se concentrent sur le vol avec violence, le vol à la tire, le cambriolage et la rente du racket, parfois une bande dispose de certains talents qui lui permettent d'opérer dans des domaines plus subtils.

**Conflits :** les conflits avec les bandes sont toujours des affrontements physiques contre l'un des trois groupes suivants : les victimes, une autre bande, les forces de l'ordre.

Les affrontements avec les victimes tendent à être brefs, généralement le boutiquier ou la cible des coups se rend aux premières menaces (ou au premier coup de poing) et le délit peut être perpétré. Mais si le molesté s'avère un puissant magicien ou que le commerçant a loué les services d'un groupe d'aventuriers pour sa protection, les racketteurs fuient généralement, peu enclins à mettre leur vie en danger pour quelques piécettes.

Les guerres de bandes tendent à ressembler à une bagarre générale où aucune clémence n'est demandée ou accordée. Dans ce genre de combat, le moral des troupes est généralement au beau fixe. Aussi, s'enfuir si la bagarre tourne au massacre est acceptable, mais s'éclipser de la bagarre avec la bande du Quai aux rats à la première égratignure passe pour la pire des lâchetés.

Les bandes ne rentrent pas en conflit direct avec les gardes de la ville, sauf si la victoire est certaine. Esquiver les patrouilles de la garde, en s'enfuyant par les allées dérobées est plus facile que de combattre un groupe de soldats bien équipés. Fréquemment, un habitant du quartier prévient « vite fait » un membre de la bande qu'une patrouille est en chemin, lui donnant ainsi le temps de disparaître.

**Pistes de scénarios :** quelqu'un du quartier, ayant besoin d'être protégé d'une bande particulièrement violente, loue les services des personnages pour garder son échoppe, ou plus radicalement éliminer la bande. Si c'est une bande importante, les aventuriers devront d'abord l'infiltrer.

Dans une cité corrompue dirigée par un potentat maléfique, la bande du quartier est l'autorité sur laquelle les habitants peuvent compter. Les membres de la bande font tout de même payer leur protection, mais en échange, ils les défendent réellement contre l'oppression du capricieux despote.

Un personnage qui appartenait à une bande a quitté la ville plutôt que d'affronter la colère du chef. À l'opposé, un personnage pourrait revenir dans le quartier de sa ville natale pour s'apercevoir que celle-ci est infestée de bandes de rue. Et dans ce genre de situation, la garde devient nerveuse et tend à ne pas faire trop la différence entre un groupe d'aventuriers et une bande.

### Un membre de bande de quartier typique

Ce costaud demi-orque et tous les autres dans son genre sont responsables de la mauvaise réputation du quartier. Actifs la plupart du temps la nuit, ils se complaisent dans les agressions, cambriolages et braquages qui leur fournissent tout juste assez d'argent pour survivre. Parfois la chance tourne et une personne extérieure à la bande (généralement de la guilde de voleurs traditionnelle) les embauche pour leur présence musclée et dissuasive. Après tout, il est évident qu'un demi-orque qui vous demande de mettre la main à la poche est plus effrayant qu'un halfelin qui fait de même.

**Membre d'une bande de rue :** mâle demi-orque Gue 1/Rou 1 ; FP 2 ; humanoïde de taille M (orque) ; DV 1d10+2 plus 1d6+2 ; pv 12 ; Init –1 ; VD 6 m ; CA 12 (contact 9, pris au dépourvu 12) ; Att +4 corps à corps (1d10+4, massue ou 1d6 +3 dégâts temporaires, matraque) ou +0 à distance (1d4+3/19–20, dague dans un fourreau de botte) ; AS attaque sournoise +1d6 ; Part vision dans le noir 18 m, pièges ; AL CM ; JS Réf +1, Vig+4, Vol –2 ; For 16, Dex 8, Con 14, Int 5, Sag 6, Cha 8.

*Compétences et dons :* Escalade +4, Intimidation +6 ; Attaque en puissance, Talent (Intimidation).

*Matériel :* armure de peau, massue, matraque, fourreau de botte, 4 pa.

## Guilde d'assassins

Bien qu'elle opère dans la plus grande des illégalités, la guilde d'assassins s'établit souvent dans des cités légalistes. Bien que cela puisse paraître paradoxal, c'est une résultante naturelle des choix de vie de ce type de communautés. Dans une cité livrée au chaos, les conflits sont partout, aussi il est facile d'identifier son ennemi puisque c'est celui qui vous agresse. De ce fait, pas besoin d'assassins professionnels pour éliminer la concurrence dans une ville sans loi, un mage ou un guerrier fait aussi bien l'affaire. Cependant, les cités légalistes sont le lieu de nombreuses intrigues. Ici, les conflits se déroulent sous le vernis de la légalité et des civilités. Dans cet environnement, toute personne cherchant à se venger ou à éliminer quelqu'un est prête à payer pour la lame discrète et empoisonnée de l'assassin.

**Organisation :** les guildes d'assassins possèdent des structures très proches des guildes de voleurs traditionnelles. Habituellement, chacune a un grand maître et les plus grandes peuvent avoir des maîtres dans chaque spécialité. Toutefois, les guildes d'assassins tendent à être plus petites que leurs consœurs traditionnelles et le secret sur l'identité des membres est total vis-à-vis de l'extérieur.

La plupart des membres d'une guilde d'assassins travaillent en étant invisibles pour le reste du monde, effectuant leurs missions de mort sans même révéler leur visage ou leur nom. Cependant, la guilde doit pouvoir être contactée par ses clients, ce qui se fait généralement par le biais d'un réseau d'intermédiaires (par exemple, en passant par une guilde traditionnelle ou un certain marchand). Bien que les possibilités de remonter la filière soient quasi impossibles, les assassins protègent leur réseau de contacts lors de toute nouvelle affaire. L'intermédiaire met en relation le client intéressé avec un agent de la guilde qui décide du contrat, du prix ; puis présente le contrat à la guilde (occasionnellement, un agent permet à un client régulier de ne payer qu'une partie du prix du contrat, les assassins sont de « très efficaces » recouvreurs de dettes et par conséquent, il existe rarement de problèmes d'arriérés). À l'image des assassins, leurs agents ne révèlent jamais leur visage ou le nom de leurs clients.

Le grand maître de la guilde distribue les missions à chaque assassin ou à un groupe d'assassins en fonction de leurs compétences et de la difficulté de la mission. Si tout se déroule comme prévu, l'exécution de la cible a lieu, les assassins ne sont pas révélés et les agents continuent à établir des contrats pour la guilde.

Malgré la spécialisation de la guilde dans le meurtre, certains assassins acceptent d'autres types de missions, tel l'extorsion de fonds, l'espionnage, le vol ou l'enlèvement de personnages importants, pour ne citer que cela. En fait, les compétences des assassins peuvent avoir bien des utilisations.

**Règles de la guilde :** comme la guilde traditionnelle, une guilde d'assassins prend un pourcentage sur chaque contrat. En retour, l'organisation arrange de nouveaux contrats et fournit l'entraînement, les ressources et un abri pour ses membres. La seule autre règle est celle du silence, révéler quoi que ce soit sur la guilde, c'est inéluctablement signer son arrêt de mort, exécuté par des experts dans ce domaine.

**Possibilités d'évolution :** il peut arriver que le grand maître se retire et transmette la direction des affaires à un successeur qualifié.



Mais plus souvent, la succession se fait d'une manière prévisible, par l'assassinat des membres les plus haut placés dans la hiérarchie.

**Moyens et ressources :** la plus grande ressource de ce type de guilde est la capacité de ses membres à inspirer la terreur. Tous les assassins sont des adversaires redoutables et bien qu'ils soient peu nombreux, ils le compensent par leur habilité au combat, leur discrétion sans pareille et l'accès privilégié qu'ils ont aux poisons, armes et magies exotiques. La simple menace de revanche de la part d'une guilde d'assassins suffit à décourager bien des ennemis potentiels.

La seconde ressource importante est le secret. Compte tenu de la certitude d'être exécutés s'ils étaient démasqués, les assassins font des efforts considérables pour dissimuler leurs opérations. Mots de passe sophistiqués, fausses pistes, repaires secrets sont les procédures standards du métier. De plus, les véritables noms ne sont jamais prononcés, que ce soit par les clients ou les membres de la guilde. Les chefs de la guilde inspectent avec minutie tous les aspects de la vie d'un membre potentiel avant de lui permettre de rejoindre l'organisation, ainsi ils minimisent tout risque d'infiltration.

**Lieux :** la localisation du quartier général de la guilde est le plus grand secret de tous. Les assassins prennent des mesures élaborées pour s'assurer que personne ne les suit jusque-là. Ce quartier général peut être toute sorte de bâtiment, de la forteresse souterraine à la tour invisible à quelques lieues de la ville. Même si quelqu'un arrive à trouver la guilde, y pénétrer n'est pas chose facile. Conçu par des personnes dont l'infiltration est un mode de vie, ce lieu sera protégé par des défenses incroyables (voir plus loin). Les agents de la guilde et ses membres utilisent parfois des lieux de rendez-vous ou des planques, mais ils ne se rencontrent jamais au même endroit plus d'une fois. Les assassins connaissent mieux que personne l'erreur d'être prévisible.

**Objectifs :** du fait de l'aspect mercenariat de l'activité de la guilde, les priorités de celle-ci sont de maintenir le secret, d'enrichir ses membres et d'assurer la pérennité de l'organisation. Toutefois, quelques guildes ont des objectifs politiques. Les membres de ces organisations refusent de prendre un contrat sur les personnages publics qu'ils soutiennent, et dans certains cas ils assassinent les ennemis de leurs alliés politiques, sans contrat, ni paiement. Mais la plupart des dirigeants politiques locaux montrent de fortes hésitations à accepter une guilde d'assassins comme alliée, car ils redoutent les conséquences d'une traîtrise.

**Conflits :** bien sûr, la première source de conflit engageant la guilde d'assassins est l'opposition à ses victimes. Mais dans ces combats, les assassins ont habituellement l'avantage. Ils préparent méticuleusement leurs actions, étudient les habitudes de la victime et choisissent le bon endroit, le bon moment et la bonne méthode. La partie la plus dure, c'est de s'en sortir indemne alors que les gardes du corps, les soldats et tous les seconds couteaux convergent vers le lieu du crime, à la recherche du tueur.

Un membre de guilde qui choisirait de diversifier ses activités pourrait entrer en conflit avec les forces de l'ordre ou avec les marchands ou même avec la guilde de voleurs locale redoutant la concurrence. Cependant, les chefs de presque toutes les organisations réfléchissent à deux fois avant de se faire un ennemi de la guilde d'assassins.

**Pistes de scénarios :** la piste la plus évidente est la plus simple : des ennemis louent les services de la guilde pour éliminer un des personnages. Que la tentative soit un succès ou non, les personnages pourraient chercher à se venger de la guilde dans son entier ou tenter d'attaquer le quartier général pour trouver qui a engagé les assassins.

Un personnage intéressé par la classe de prestige assassin pourrait contacter la guilde pour la rejoindre ou plus simplement se procurer de dangereux poisons ou les outils de base du métier.

Dans une aventure où la politique prend une place importante, engager un assassin pour éliminer un ennemi embarrassant peut être la voie la plus rapide vers la victoire.

La guilde peut contacter les personnages pour leur demander de l'aide pour infiltrer une forteresse ou distraire une victime. Bien sûr, les assassins ne révéleront pas leur véritable nature, mais après tout, les aventuriers ne s'inquiètent généralement pas de savoir pourquoi un recruteur reste dans l'ombre, lors d'un entretien dans une taverne, s'il paye rubis sur l'ongle.

## Quartiers généraux de guildes d'assassins

À la différence des repaires des autres guildes de voleurs, dans celui des assassins il n'y a pas beaucoup d'allées et venues. En fait, les assassins établissent fréquemment leur quartier général dans des lieux retirés. Si un personnage veut visiter le repaire des assassins, que ce soit pour l'attaquer ou y conduire des activités plus pacifiques, voilà où il devra se rendre.

**En haut d'une montagne :** imaginez un donjon peuplé entièrement par des assassins et leurs séides. Le complexe souterrain est le milieu naturel des assassins, ils sont à même d'exploiter quelques caractéristiques de ce type d'environnement grâce à leur connaissance des pièges, du poison. En fait, l'organisation de tueurs ayant réellement existé et qui donna leur nom aux assassins, vivait au XIe siècle dans une forteresse dans une montagne du Proche-Orient et était dirigé par le « Vieux de la montagne ».

**Les égouts de la ville :** dans les grandes villes, les égouts fournissent un second réseau de rues pour celui qui désire ne pas être vu. Si les assassins ont creusé une forteresse dans une partie souterraine de la ville, y accéder peut être aussi facile que de soulever une plaque d'égout, suivre une carte à travers un dédale de tunnels, tout en évitant les pièges mortels et en circonvenant les protections magiques.

**L'auberge :** tous les milieux sociaux fréquentent les auberges, il est donc facile pour un assassin « de se rencarder » sur un nouveau contrat et « de faire son rapport » après la mission accomplie, en ces lieux. Pour ceux qui ont besoin des services de la guilde, il suffit de poser la bonne question à l'aubergiste ou demander une chambre précise pour obtenir un contact. Toutefois, les clients non habitués, susceptibles d'éveiller les soupçons, feraient mieux de ne pas goûter le plat du jour.

**Église/temple :** dans les cités libertaires, le peuple peut révérer des dieux comme Nérull et Wy-Djaz ouvertement, par conséquent leur temple pourrait abriter une guilde d'assassins. De plus, du fait du passage continuel dans ce genre d'endroit, il est facile de se faufiler à toute heure pour établir un contact avec la guilde.

**Un autre Q.G. de guilde :** peut-être la guilde d'assassins utilise-t-elle une organisation en couverture, comme la guilde d'une autre profession. Une guilde d'ordonnateurs des pompes funèbres est une excellente couverture, car le boulot d'assassin fournit toujours de nouveaux « clients » à ce type de commerce. Au contraire, la guilde servant de couverture peut n'avoir aucun lien avec la véritable occupation de la guilde, comme par exemple une guilde de cordonniers. Du moment qu'un nombre suffisant d'assassins maintiennent des degrés de maîtrise dans Artisanat (cordonnerie), la guilde n'aura aucune difficulté à garder sa couverture.

**La caravane :** parfois la meilleure façon de ne pas se faire remarquer est d'être en continuel mouvement. Ainsi, bien des guildes d'assassins choisissent de camoufler leurs activités sous les pérégrinations d'une caravane marchande. Parce qu'un quartier général n'est utile que lorsqu'il est accessible, la caravane se restreint à quelques villes proches. Ce type d'organisations est très populaire parmi les assassins halfelins qui, de toute façon, adoptent fréquemment ce style de vie.

## Les voleurs derrière le trône

Une guilde de voleurs devient parfois si puissante que ses membres dépassent la simple corruption des autorités pour commencer à infiltrer leurs instances, et pour finalement contrôler toute la hiérarchie du pouvoir. Les chefs d'une guilde qui contrôlent le bureau du bourgmestre, quelques conseillers ou les gardes de la cité franchissent bien vite la frontière qui sépare les criminels des notables.

**Organisation :** au premier abord, cette guilde d'infiltrateurs ressemble à son équivalent traditionnel. Mais peu à peu, les petits groupes assignés à l'infiltration d'une structure particulière de pouvoir acquièrent une influence significative, à la fois dans la structure proprement dite mais aussi dans la guilde.

Par exemple, supposons qu'une guilde de voleurs arrive à avoir un de ses membres élu comme bourgmestre. Ce voleur obtiendra soudain un très grand pouvoir dans la guilde puisque n'importe quel rival réfléchira à deux fois avant de s'opposer à une personne contrôlant les gardes de la cité. De plus, l'aide de la guilde rend plus facile son travail de premier magistrat municipal. D'un mot au grand maître de la guilde, le bourgmestre peut faire disparaître le crime dans un quartier en une nuit, ou au contraire rendre le quartier si invivable que tout commerce deviendra impossible. De plus, les activités d'espionnage de la guilde peuvent fournir assez d'informations pour faire chanter les adversaires du bourgmestre et ainsi les neutraliser indéfiniment.

**Règles de la guilde :** le menu fretin de la guilde opère sous les mêmes règles qu'une guilde traditionnelle. Les membres de la cellule infiltration ont des tâches supplémentaires à réaliser et les récompenses considérables qui vont avec.

**Possibilités d'évolution :** pour les ambitieux, une place dans la cellule infiltration peut sembler encore plus séduisante que la direction de la guilde elle-même. Une évolution visant à obtenir une place dans la cellule infiltration réclame de la part du postulant d'impressionner non seulement les supérieurs de la guilde, mais aussi les infiltrateurs eux-mêmes.

**Moyens et ressources :** ce qui est obtenu de l'arrangement avec le pouvoir local dépend du type de structure de pouvoir infiltré. Une guilde de voleurs infiltrant l'armée pourra connaître les mouvements de troupes planifiées et avoir accès aux armureries de la cité. L'infiltration du système judiciaire assure que les membres de la guilde éviteront les peines encourues pour leurs crimes, alors que leurs adversaires seront en prison pour longtemps. Finalement, ceux qui infiltrent les guildes de marchands savent quoi voler, comment le voler et comment faire porter le chapeau à quelqu'un d'autre.

**Lieux :** les guildes d'infiltrateurs commencent leur existence dans les mêmes types de locaux que les guildes traditionnelles. Mais les activités de la guilde ont de plus en plus pour cadre le lieu de l'organisation infiltrée. À la longue, les membres de la guilde peuvent devenir si audacieux que leurs réunions pourraient se dérouler dans la mairie elle-même, pendant les heures de fermeture, ou qu'ils pourraient stocker des articles de contrebande dans les entrepôts de la guilde des bateliers.

**Objectifs :** au début, elle cherche à faciliter ses activités criminelles en contrôlant secrètement une structure de pouvoir. Puis, ses membres consacrent de plus en plus d'énergie dans l'accomplissement de deux objectifs, garder ce contrôle secret et renforcer l'organisation.

**Conflits :** les conflits dans une situation de « pouvoir derrière le trône » concernent principalement l'attribution des moyens aux différentes activités. Quelle part de la richesse et des ressources en hommes de la guilde celle-ci doit accorder au maintien de l'infiltration de la structure de pouvoir et aux activités traditionnelles ? Face à ce dilemme, un problème peut survenir : la part sans cesse grandissante des ressources allouées à l'infiltration peut gêner les activités traditionnelles de la guilde. Par exemple, lorsqu'un bourgmestre affilié à la guilde décide de faire cesser le crime dans un quartier pour gagner les faveurs d'un allié puissant, les voleurs travaillant sur ce territoire vont voir leurs revenus baisser. En fait, cela peut même pousser les intéressés à fomenter des représailles qui peuvent plonger la guilde dans le chaos.

Une autre forme de conflit est celui qui peut arriver entre la guilde et les groupes de pouvoir subsistant dans la cité, spécialement ceux qui sont plus résistants aux infiltrations comme les Églises. Que les chefs de ces organisations sachent ou non que ce sont les voleurs qui tirent les ficelles, ils arrivent souvent à mettre fin aux plans si bien préparés de la guilde.

**Pistes de scénarios :** peut-être que la guilde de voleurs contrôle la mairie depuis trop longtemps et tous ses efforts sont désormais consacrés à la gestion de la ville, au détriment des bonnes veilles combines. Dans une ville où la guilde de voleurs est « passée du côté

de la légalité », le « trou » laissé par l'ex-guilde de voleurs dans le tissu de la criminalité urbaine va bien vite se colmater par l'apparition de nouvelles guildes, ce qui laisse présager une guerre sans merci.

Un échevin ou un capitaine de la garde pourrait engager les personnages pour démasquer celui qui tire les ficelles dans la ville. À l'inverse, la guilde pourrait louer les services des personnages pour infiltrer les groupes de pouvoir de la ville.

Un personnage ayant travaillé comme infiltrateur pour la guilde se lasse des manœuvres politiques et laisse tout tomber pour une vie d'aventure.

## Réseau d'espions

Dans certaines cités, la marchandise ayant la plus grande valeur est l'information. Et qui peut le mieux fournir cette denrée qu'un groupe d'individus discrets et talentueux, n'ayant aucune considération pour la vie privée ?

**Organisation :** la guilde de voleurs qui se concentre sur la vente d'informations construit sa structure selon ses sources de renseignements. Par exemple, une cellule peut s'occuper de l'infiltration des maisons nobles, alors qu'une autre se concentre sur les guildes marchandes. Chaque cellule a un chef siégeant à un conseil, ce dernier peut avoir un rôle consultatif auprès du grand maître de la guilde ou diriger collégialement la guilde.

Les membres de haut niveau ne s'occupent pratiquement pas de la recherche d'informations. Mais ils analysent et font des corrélations avec les informations recueillies par les plus jeunes, puis vendent leur synthèse aux plus intéressés. Par exemple, une équipe peut découvrir qu'un certain marchand a perdu beaucoup d'argent aux jeux de hasard tandis qu'un autre espion découvrira une série de déclarations de douane particulièrement vagues concernant le transport de marchandises. Ayant ces deux bribes d'information, « l'enquêteur » se dépêchera d'aller voir le rival commercial du marchand et lui vendra une histoire de joueur malchanceux qui fait de la contrebande pour payer ses dettes.

**Règles de la guilde :** la règle la plus importante pour un vendeur d'informations est de tout enregistrer. Les membres d'un réseau d'espions doivent rapporter tous les détails, même les plus incongrus, concernant le lieu ou la personne qu'ils espionnent. Tout peut servir...

**Possibilités d'évolution :** l'information est, bien sûr, la plus grande ressource de la guilde, mais celle-ci profite aussi de la variété des compétences des membres qui la composent. Beaucoup de ces membres commencent comme roublard, puis adoptent la classe de prestige maître espion. Les magiciens et les ensorceleurs peuvent aussi trouver du travail dans ce genre de guilde, à l'image du barde baratineur plus rare dans ce style de profession. En complément, un réseau typique d'espions compte aussi dans ses rangs des mendiants, des marchands, des prêtres et même des nobles. Et précisément parce que beaucoup de ces individus ne se conforment pas au modèle traditionnel du voleur, ils n'ont que très peu de chance d'être suspectés.

**Lieux :** l'information est sans valeur si elle ne parvient pas à la bonne oreille. Par conséquent, cette organisation entretient un réseau élaboré de lieux de rencontre, de boîtes aux lettres, pour assurer la bonne transmission des informations recueillies vers les plus hautes instances de la guilde. Chaque membre connaît une demi-douzaine de petites cachettes secrètes, de chambres protégées par un mot de passe dans différentes auberges et de nombreux points de rendez-vous nocturnes, et sait à quels moments de la journée les fréquenter. La maison mère de la guilde est souvent dans un lieu secret de la ville, soit sous terre soit dissimulée dans un commerce de couverture.

**Objectifs :** une guilde vivant de la collecte d'informations a besoin de fréquentes remises en cause de l'équilibre politique et urbain pour survivre. Après tout, l'information n'a de valeur que si elle apporte un fait nouveau sur ce que tout le monde croit savoir. Peu de gens sont prêts à payer pour s'entendre confirmer ce qu'ils savaient déjà.

**Conflits :** la guilde entrera en conflit avec toute personne ayant un secret dans une grande cité, c'est-à-dire pratiquement tous les gens de pouvoir. Mais les chefs de la guilde prennent rarement tous ces conflits sérieusement, puisque les victimes de leurs divulgations ne manqueront pas de devenir leurs futurs clients, et par conséquent ils devront ravaler leur colère pour éviter toutes difficultés (comprendre : prix de l'information prohibitif) dans la négociation avec la guilde.

**Pistes de scénarios :** un personnage-joueur impliqué dans la politique de la cité peut apprendre que la guilde de voleurs est sur le point de « traîner dans la boue » son rival. En échange de l'information, la guilde de voleurs peut vouloir du liquide, des informations à marchander ou un service (comme un boulot d'infiltration inhabituel).

Si les personnages ont acquis une certaine renommée, la guilde peut essayer d'en apprendre un peu plus sur eux. Imaginez la surprise des aventuriers lorsqu'ils découvriront que l'un de leurs employés est introuvable et que l'ennemi connaît tous les sorts du grimoire du magicien.

Les bardes et les roublards peuvent vouloir affiner leur compétence de dénicheurs d'informations auprès de ce type de guilde, puis quitter la ville à la recherche de plus grands secrets, comme ceux qui sont enterrés dans les tombes et les donjons depuis longtemps oubliés.

## Cartel de contrebandiers

Certaines cités restreignent le commerce de certaines denrées pour des raisons sociales, politiques ou religieuses. Les alcools, les objets magiques, les armes ou même les ouvrages écrits peuvent être interdits dans l'enceinte de la cité. Mais lorsque la demande existe, il y a toujours quelqu'un prêt à en fournir. Dans bien des cas, c'est la guilde locale des voleurs.

**Organisation :** en général, un cartel de contrebandiers comporte trois sections : l'approvisionnement, le transport, la revente. Ceux qui s'occupent de l'approvisionnement travaillent hors des murs de la cité pour obtenir les biens illicites. L'accomplissement de cette tâche peut être aussi simple que d'acheter la denrée désirée dans un endroit où elle est en vente libre, ou aussi compliqué que de la fabriquer secrètement ou de l'acquérir illégalement. Après, les trafiquants amènent la marchandise dans la cité. Respectant les classiques, les contrebandiers transportent leurs denrées dans des tonneaux à double fond ou les passent par les tunnels oubliés des égouts. Finalement, la section revente s'occupe de mettre en place le « marché noir » pour écouler la marchandise. Toute la difficulté étant d'avertir les clients que la marchandise est disponible, sans se faire repérer par les forces de l'ordre.

Chacune de ces sections a un chef et un ou plusieurs sous-chefs. Ces agents de haut niveau s'assurent que les transferts de marchandise d'une section à une autre se passent sans accroc et travaillent à la bonne organisation de l'ensemble pour faire face à toutes complications. Le cartel peut avoir ou non un grand maître qui chapeaute toutes les sections.

**Règles de la guilde :** les membres d'un cartel de contrebandiers ont des tâches précises à effectuer, mais beaucoup plus de latitude dans leur manière de procéder que leurs collègues des autres guildes. Aussi longtemps qu'ils ne gênent pas le bon déroulement des opérations, les moyens employés ne comptent pas, seul le résultat est important.

**Possibilités d'évolution :** les nouveaux membres peuvent choisir dans quelle section ils iront, mais les mutations sont fréquentes. La promotion vers des échelons supérieurs requiert un sens de l'initiative, comme la découverte d'une nouvelle source d'approvisionnement moins coûteuse.

**Moyens et ressources :** la facilité avec laquelle un puissant réseau de contrebandiers peut circonvenir les forces de l'ordre est son plus grand bien. Si le réseau est efficace et sûr, la guilde prospère, mais si les opérations deviennent trop coûteuses et risquées, alors elle périclite.

L'accès privilégié aux biens de contrebande peut être un avantage non négligeable. Par exemple, dans une cité qui prohibe les objets magiques, les trafiquants qui en revendent ont un grand pouvoir potentiel puisqu'ils disposent de plus de moyens magiques que quiconque.

**Lieux :** à la différence des autres guildes de voleurs, les cartels de contrebandiers réalisent une bonne part de leurs activités hors de l'enceinte de la ville. Par conséquent, leurs bases d'opérations tendent à être réparties sur un plus vaste territoire. Néanmoins, la guilde a besoin d'un pied à terre dans la cité, peut-être une boutique de couverture, un grand marché secret et nocturne ou un entrepôt à l'apparence banale pour écouler sa marchandise.

**Objectifs :** les contrebandiers sont toujours à la recherche de nouvelles sources d'approvisionnement et de nouveaux moyens de passer en fraude dans la cité. Même si leurs canaux d'approvisionnement et de distribution sont fiables, ils ont besoin de réseaux de rechange pour s'assurer qu'ils ne feront pas faillite en cas de difficultés. En outre, les profits exorbitants du marché noir sont basés sur le principe du monopole, le cartel travaille donc avec beaucoup d'agressivité à l'élimination de toute concurrence.

**Conflits :** l'adversaire premier est l'autorité de la cité, plus exactement les forces de l'ordre. Les gardes pourraient interroger les contrebandiers capturés pour découvrir tous les maillons de la chaîne ou même infiltrer un de leurs agents pour acheter des denrées frauduleuses et les « piquer » en flagrant délit.

Les cartels de contrebandiers peuvent faire face à toute une série de problèmes originaux avec leurs fournisseurs. Peut-être le phylloxéra menace-t-il le fructueux trafic de vin ou peut-être les nains se refusent-ils à vendre leurs armes aux représentants de la guilde. En fait, même le plus efficace réseau de contrebandiers ne peut réaliser des bénéfices s'il n'y a pas de biens de contrebande à commercialiser.

**Pistes de scénarios :** le cartel local engage les personnages pour « passer en douce » un chargement ou s'arrange pour leur faire transporter le chargement sans qu'ils s'en aperçoivent.

Les personnages pourraient aussi avoir besoin d'une marchandise vendue par le cartel, ils devront convaincre les trafiquants qu'ils ne sont pas des agents en cours d'infiltration et mener la transaction sans déclencher l'attention des autorités. S'ils ont besoin de passer discrètement quelque chose (même leur propre personne) dans la cité, un cartel de contrebandiers pourrait être l'allié rêvé.

Les personnages pourraient avoir des contacts avec des fournisseurs d'un cartel hors de la cité. Par exemple, imaginons qu'une des accointances d'un des personnages, un marchand ayant des difficultés pour livrer son colis d'herbes à destination, leur demande d'enquêter. Bien vite, les personnages découvrent que c'est un pirate redoutable, payé par le cartel qui, après le vol du précieux colis, le fait « passer en douce » en des lieux où ces herbes sont illégales.

## Contrebande aléatoire

Vous venez juste de vaincre un groupe de trafiquants. Lorsque vous ouvrez les caisses qui viennent de traverser les égouts de la ville, que trouvez-vous ?

La table suivante représente la contrebande courante qui pourrait faire l'objet d'un trafic dans une ville d'alignement loyal neutre ou loyal bon. Beaucoup de ces biens peuvent ne pas être interdits, mais fortement taxés et contrôlés. Les vendeurs du marché noir commercent avec ceux qui veulent éviter de payer les taxes, d'attirer l'attention des autorités et échapper aux tracas administratifs liés à ce genre de commerce.

| d% | Types de contrebande |
|---|---|
| 01–10 | Boissons alcoolisées et substances similaires |
| 11–20 | Armes |
| 21–25 | Armures |
| 26–30 | Poisons |
| 31–35 | Objets magiques |
| 36–45 | Objets de culte de religion chaotique et/ou maléfique |
| 46–50 | Esclaves |
| 51–60 | Fugitifs/réfugiés |
| 61–65 | Pamphlets politiques |
| 66–80 | Objets volés |
| 81–90 | Monstres dangereux |
| 91–95 | Cadavres pour recherche nécromantique |
| 96–100 | Œuvres d'art concernant des sujets interdits |

Le détail et la valeur des biens de contrebande dépendent de la difficulté à les obtenir, comme tous les autres types de rencontre.

# Guerre des voleurs

Pourquoi n'avoir qu'une guilde de voleurs lorsque vous pouvez en avoir plusieurs ? Dans certaines cités, les voleurs ont pu se diviser en plusieurs factions et autant de guildes. Bien sûr, la coexistence pacifique de toutes ces guildes est une douce utopie. Alors, il est fort probable que chacune se mette à équiper des groupes de voleurs spéciaux pour chasser les organisations rivales. Ainsi, de rixes en bagarres, cet engrenage mène à des batailles de tous les instants, d'ombre en ombre, de toit en toit.

**Organisation :** chaque guilde possède une structure similaire à l'une de celles détaillées dans ce chapitre. Il est peu probable que deux guildes identiques évoluent dans la même cité au même moment ; la plupart du temps ce sont deux guildes différentes qui se font la guerre. Dans le cas de deux guildes identiques qui s'affrontent, il s'agit souvent d'une guilde qui a éclaté en deux factions. Dans ce cas les deux guildes, qui ont le même modus operandi à leurs débuts, se spécialisent bien vite dans des activités différentes.

**Règles de la guilde :** la loyauté est l'élément le plus important dans une guerre de guildes. Car même lorsque les membres sont sous contrôle et observation constante, les trahisons sont légion.

**Possibilités d'évolution :** gagner du galon est parfois plus facile en situation de conflit. La guerre provoque des pertes dans les rangs des guildes concernées, les places se libèrent donc plus souvent. De plus, il existe toujours la possibilité de gravir les échelons en retournant sa veste et en offrant des informations sur son ancienne guilde, mais c'est particulièrement risqué car personne ne fait longtemps confiance à un traître.

**Moyens et ressources :** la ressource la plus importante pour les deux camps est l'armement. Tous les voleurs de la rue doivent être mieux armés qu'en temps de paix, ou les recettes d'une nuit de labeur risquent de ne jamais atteindre les locaux de la guilde. Non seulement les voleurs doivent dissimuler leurs activités aux forces de l'ordre, mais ils doivent aussi faire attention aux membres de la guilde rivale qui seraient trop heureux de déclencher une alarme, gâcher une opération ou même attaquer leurs ennemis en plein travail.

**Lieux :** si les guildes sont vraiment séparées, chacune dispose d'un quartier général. Si une seule entité s'est divisée en deux factions, alors les groupes dissidents vont bien vite établir leur propre base secrète et modestes cachettes.

**Objectifs :** la plupart des factions partagent le même objectif : balayer l'autre faction et être la seule guilde dans la ville. Néanmoins, des factions plus petites peuvent simplement vouloir survivre, ou une faction sur le déclin peut vouloir déménager ses activités dans une autre ville où le boulot est plus facile (bien sûr, rien ne dit que la guilde locale sera d'accord et que cela ne déclenchera pas une nouvelle guerre).

**Conflits :** le premier conflit est, bien sûr, celui entretenu avec la guilde rivale, mais il ne faut pas oublier que toutes les pressions habituelles continuent d'exister. Les forces de l'ordre n'arrêtent pas leur travail parce que les voleurs se tuent les uns les autres, et les marchands et les nobles se consacrent avec toujours autant d'intérêt à la protection de leurs richesses. De plus, une guilde qui s'est divisée une fois le fera certainement à nouveau dans l'avenir. Finalement, le fait qu'une guerre de guildes fasse rage ne signifie pas obligatoirement que tous les voleurs ont mis de côté leurs anciennes rivalités et vieux griefs internes.

**Pistes de scénarios :** les personnages peuvent se trouver alliés (dans un but précis ou de par les circonstances) à une des factions de cette guerre. Ce qui ne manquera pas d'attirer l'attention des autres factions.

Les personnages peuvent ne pas réaliser qu'il y a plus d'une faction de voleurs dans la ville. Décrivant les agissements d'un voleur à un membre d'une guilde rivale, ils pourraient déclencher une nouvelle bataille dans cette guerre et se retrouver pris entre deux feux.

Un personnage peut se résoudre à adopter la vie d'aventurier à la suite de la défaite de ces mentors lors d'une guerre de voleurs.

## Guildes dirigées et/ou peuplées de monstres

Ces guildes sont toujours fort discrètes et leurs chefs ne voient que très rarement la lumière du jour. Cela rend la position de chef de guilde parfaite pour l'accomplissement des objectifs d'un spectre (ou tout monstre désirant influencer discrètement les habitants de la cité). Une autre guilde de ce genre est celle dominée par un type d'humanoïde. Comme toutes les guildes, celles fondées par les espèces monstrueuses, prennent les traits dominants de ses membres.

**Organisation :** une guilde dominée par une race ou un type de monstre peut avoir la structure d'une guilde traditionnelle ou être organisée selon les préceptes sociaux de la race en question. Par exemple, une guilde de voleurs nains sera organisée en clans dirigés par des chefs héréditaires. Par contre, une guilde de voleurs flagelleurs mentaux sera constituée d'une masse d'esclaves subjugués et d'un cerveau ancestral illithid occupant la position de grand maître.

**Règles de la guilde :** les activités permises ou interdites par la guilde reflètent la nature des membres éminents et objectifs supérieurs (s'il y en a) de ses chefs.

**Possibilités d'évolution :** à l'image des autres guildes, grimper les échelons nécessite d'impressionner positivement ses chefs. Ce qui les impressionne dépend de l'objectif des créatures concernées.

**Moyens et ressources :** la ressource clé de ces guildes consiste dans les capacités spéciales de ses membres. Par exemple, les ombres sont totalement silencieuses, elles peuvent donc se glisser dans n'importe quel bâtiment avec aisance (laissant le vol à proprement dit aux autres membres de la guilde, puisque ces morts-vivants ne peuvent porter d'objets solides). Une guilde de kobolds pourrait avoir des ensorceleurs dans ses rangs, et une guilde d'elfes aurait toute latitude quant au temps consacré à ses machinations politiques du fait de la longévité de ses membres.

**Lieux :** parce que peu de cités ont d'importantes populations de créatures inhabituelles, les chefs de ce genre d'organisation se donnent beaucoup de mal pour fournir un havre sécurisé où ses membres pourront vivre lorsqu'ils ne sont pas en opération. Beaucoup de monstres préfèrent des locaux souterrains, mais tout lieu secret convient aussi bien. Certaines créatures (les doppelgangers par exemple) n'ont pas besoin de mesures spéciales en termes de repaire secret car la discrétion fait partie de leur nature. Toutefois, une guilde dominée par une seule race sélectionnera comme quartier général, un lieu correspondant aux habitations traditionnelles de la race. Ainsi, une guilde d'halfelins aura tendance à sélectionner un quartier général mobile comme une caravane marchande.

**Objectifs :** la plupart de ces guildes de voleurs ont les mêmes objectifs que leurs homologues humaines : s'enrichir, éviter d'être repérées et renforcer leurs effectifs. Occasionnellement, la guilde n'est que la partie d'un plan plus général. Ainsi, une guilde de rats-garous peut être la première étape d'un sombre plan pour infecter une cité entière par la lycanthropie.

**Conflits :** ces guildes risquent de gros problèmes si leur véritable nature est révélée au grand jour. Si une guilde de voleurs est un embarras sérieux pour les gouvernants d'une ville, une guilde dirigée par un tyrannœil est une sérieuse menace, même si cette guilde n'est pas aussi puissante qu'une guilde traditionnelle.

D'un autre côté, une guilde dominée par une seule race pourrait avoir à faire face aux pressions des ennemis héréditaires de la race. Par exemple, une guilde d'elfes noirs peut se trouver assiégée par des driders magiquement déguisés impatients de tuer tous les drows qu'ils trouvent.

**Pistes de scénarios :** le personnage a accompli plusieurs travaux très lucratifs confiés par la guilde locale des voleurs pour finalement apprendre qu'elle est dirigée par un clan de vampires. Les personnages doivent faire en sorte de ne pas finir comme plat de résistance.

Les personnages ont affronté des monstres en milieu sauvage pour découvrir que ceux-ci recevaient de l'aide d'une guilde d'une cité proche. Après enquête, il se trouve que les chefs de la guilde sont de la même race que les monstres rencontrés.

Un PJ de race monstrueuse a appris à mieux socialiser avec les races civilisées en opérant pour une guilde de voleurs, guilde dominée par une race ou un type de monstre.

## Vestiges de guildes et nouvelles guildes

Il arrive que les forces de l'ordre gagnent. Diriger une guilde de voleurs est un travail à haut risque et c'est parfois un échec. Pourtant, même si les autorités arrivent à éradiquer la guilde, il peut en subsister des restes. Dans les rares cas où la destruction est totale, quelqu'un de l'extérieur viendra sûrement établir une nouvelle guilde.

**Organisation :** les vestiges de l'ancienne guilde et la nouvelle guilde sont communément constitués d'un chef entouré de plusieurs personnes familières qu'il connaît directement. Ces petites guildes ne s'engagent que rarement sur plus d'un ou deux projets à la fois qui peuvent requérir tous leurs effectifs. En fonction de l'organisation de la guilde originelle, elle peut avoir eu – ou pas – des spécialistes. Si seuls les voleurs avec les meilleures couvertures ont survécu, le restant de la guilde peut se consacrer exclusivement à l'espionnage et à la vente d'informations. D'un autre côté, les membres d'une toute nouvelle organisation peuvent compter sur un effectif aux compétences moins aléatoires et donc se consacrer à un nombre plus important de types de crimes.

**Règles de la guilde :** les vestiges de guilde et les nouvelles sont généralement plus permissifs que leurs homologues mieux établis. Mais globalement, leurs règles sont similaires.

**Possibilités d'évolution :** dans une petite guilde, un encadrement supplémentaire n'est bienvenu que lorsque l'effectif est suffisamment nombreux pour le permettre. Par conséquent, ceux qui recrutent de nouveaux membres sont les meilleurs candidats pour un avancement.

**Moyens et ressources :** ces guildes n'ont pas tous les moyens dont disposent les guildes établies. Leurs chefs ne sont pas riches, ils n'ont pas de nombreux contacts dans la communauté et ne disposent pas de toute la main-d'œuvre pour mener à bien de grands projets. Mais parfois, une taille modeste est un avantage. Les petits groupes ont plus de facilité à se dissimuler que les gros, et la confiance et la loyauté sont meilleures quand les chefs connaissent chaque membre de la guilde personnellement.

**Lieux :** une guilde récente ne peut se payer le luxe d'un quartier général secret, par conséquent ses membres se retrouvent fréquemment dans une taverne, une habitation personnelle ou un bâtiment abandonné. Au fur et à mesure de l'agrandissement de la guilde, ses chefs font des efforts pour acquérir et équiper un quartier général digne de ce nom. Une guilde partiellement détruite peut encore avoir accès à toutes les structures de la guilde originelle, pourtant ses membres devront être prudents dans leur utilisation, car beaucoup de vieilles cachettes sont désormais connues de tous.

**Objectifs :** le recrutement de nouveaux membres est un but majeur pour les vestiges d'une ancienne guilde et une guilde émergente. Comme elles sont trop petites pour appliquer le protocole de recrutement « rejoindre la guilde ou mourir », la plupart offrent des incitations de tous types. Habituellement, le chef réduit le pourcentage prélevé sur les affaires pour rendre l'adhésion à la guilde plus séduisante, puis graduellement il l'augmente à mesure de la croissance de la guilde. Certaines offrent aussi des « boulots » aux voleurs indépendants d'expérience. L'aide de la guilde permet à celle-ci d'être un peu plus populaire et de répandre le bruit de son existence dans la communauté criminelle et ainsi de mieux convaincre les indépendants de la rejoindre.

Une guilde modeste dépense le peu d'argent qu'elle gagne pour augmenter son influence et soudoyer les forces de l'ordre et le système judiciaire. Plutôt que de construire une vaste forteresse souterraine, ces chefs corrompent le sergent de la garde et payent pour obtenir des informations pour faire chanter le juge. L'argent ainsi dépensé assure que les gardes de la ville ne vont pas faire une descente et mettre toute la guilde sous les verrous.

**Conflits :** les vestiges de l'ancienne guilde et la nouvelle guilde ont à combattre vigoureusement contre les forces de l'ordre, pour juste maintenir « la tête hors de l'eau ». Les membres de la guilde pourraient finir par affronter les voleurs indépendants qui voient d'un mauvais œil cette nouvelle concurrence. Plus dangereux encore, les conflits de personnalité entre fondateurs de guilde ont détruit plus d'organisations criminelles émergentes que toutes les milices zélées du monde.

**Pistes de scénarios :** les personnages impatients de se faire une réputation pourraient chercher à fonder une nouvelle guilde de voleurs dans une cité qui n'en a plus. Au contraire, ils pourraient être engagés par les autorités pour éliminer à la racine les guildes en train de se développer rapidement.

Quand, dans une grande ville, une guilde de voleurs est éradiquée, certains de ses secrets disparaissent avec elle. Les personnages à la recherche de réponses à un problème ou une énigme particulièrement complexe, pourraient avoir à trouver les vestiges de l'ancienne guilde et obtenir la vérité de ses membres survivants, d'une manière ou d'une autre.

Un personnage est seul survivant d'une guilde locale. Maintenant, il est en fuite, toujours pourchassé par les autorités et devient de plus en plus paranoïaque.

# LES UNIVERSITÉS DE BARDES

Alors que les guides de voleurs se contentent de régenter une seule ville, les bardes constituent des organisations qui dépassent les frontières locales et nationales. Certaines universités de bardes mettent sur pied des centres d'étude dans les villes majeures, afin que ceux ayant de l'expérience communiquent leur savoir à des étudiants intéressés, dans des centres scolaires officiels. Des centres d'étude dont l'organisation est plus souple favorisent les simples relations maître/étudiant afin de faire passer les traditions. Quelle que soit leur taille, les universités permettent aux bardes intéressés par un domaine d'étude particulier de discourir, de débattre de sujets contestés et de dévoiler les dernières découvertes.

Bien sûr, tous les bardes ne sont pas membres d'une université et aucune ne réduit ses membres à la seule catégorie des bardes. Mais beaucoup de bardes ont reçu au moins leur éducation initiale de quelqu'un d'affilié à une université et les bardes constituent l'administration gouvernante de la plupart des universités.

## L'Université du savoir concrescent

Cette université de bardes, une des plus grandes existantes, se concentre sur l'acquisition de connaissances cachées, celles qui relèvent en particulier de l'histoire ou de la magie. Ses membres feuillettent avec passion des grimoires poussiéreux à la recherche de secrets

concernant des confréries depuis longtemps disparues, d'étranges rites magiques ainsi que d'autres curieux sujets.

**Domaine d'étude :** l'histoire et la connaissance de la magie sont la clé de voûte de cette université. Beaucoup d'historiens parmi les plus célèbres y sont au moins membres auxiliaires et plusieurs puissants magiciens ont rejoint l'université afin d'avoir accès à ses textes sur la magie. L'étude de l'histoire revêt ici une orientation archéologique, les membres se concentrent sur la connaissance des langues, de l'architecture, des rites et des dirigeants de civilisations disparues.

**Organisation :** un conseil de trois administrateurs est à la tête de cette université. Chacun est membre depuis au moins dix ans et s'est spécialisé dans au moins trois domaines d'étude. Les trois membres ne font plus de recherche active, à la place ils étudient les découvertes des autres, font paraître des rapports et s'occupent de la liste des membres.

**Activités :** chaque membre choisit un domaine de connaissance (par exemple « le second empire de Qirtaia » ou « la magie de la mort de Vordhavian ») comme spécialité en entrant à l'université avec la possibilité de changer de sujet une fois par an. Les administrateurs mettent à jour la liste des membres et des spécialités tous les ans, et font circuler ce document qui est appelé « le livre de l'année » parmi les adhésions en cours.

Toutes les découvertes significatives des membres, allant des plus récentes à celles plus anciennes résultant d'études de longue haleine, circulent parmi les collègues possédant les spécialités appropriées. Ainsi, un savant qui se spécialise dans l'histoire de Kreidikan peut recevoir dans le même mois des notes concernant son domaine, des notes d'une expédition s'étant rendue dans les mines de Kreidikan nouvellement découvertes, ainsi que la traduction d'un poème qui fait état du roi-sorcier Kreidikan ou un fragment du sortilège de la *fontaine de sang* particulièrement apprécié par les mages kreidikans. Comme chacun veut recevoir les résultats des recherches, la priorité se discute souvent âprement. Il arrive souvent que certains chercheurs soient furieux parce qu'ils n'ont pas reçu les documents jugés par eux vitaux pour leurs propres recherches. L'université possède par ailleurs une stricte politique qui interdit de partager des résultats de recherche avec quiconque n'appartient pas à l'université. Des siècles auparavant, cette politique « de ne rien communiquer excepté aux initiés » fut à l'origine d'une scission dans l'organisation qui conduisit à la formation de la Ligue des tisseurs de contes (voir plus loin).

**Signes distinctifs :** la devise de l'université est « Jusqu'à ce que nous accumulions l'Infini savoir ». Les savants concrescents portent des robes noires ornées de bandes rouges encerclant le haut des manches.

**Admission :** les candidats à l'admission doivent réussir une série d'examens afin d'être acceptés. Chaque test est unique, il est composé de questions posées par les membres de l'université regroupant les spécialités demandées par les candidats. Du fait de la dispersion géographique des candidats, cela peut prendre des mois pour que l'université prépare un examen et parfois plus pour que les examinateurs les évaluent. Ceux qui établissent les questions ont toute autorité pour admettre le candidat et il est à noter que les examinateurs de grade inférieur sont bien connus pour imaginer des questions d'une extrême difficulté afin de donner de l'essor à leur discipline favorite.

Réussir un examen implique une connaissance spécifique de sa spécialité. Le postulant doit réussir trois contrôles de qualification, soit un jet de Connaissances (mystères) (DD 25), un de Connaissances (histoire) (DD 25), et un autre soit en Connaissances (architecture) soit en Connaissances (géographie) (DD 15). De surcroît, le candidat doit pouvoir lire et écrire au moins une langue peu usitée. Les rattrapages sont autorisés mais seulement si on s'inscrit à une spécialité différente.

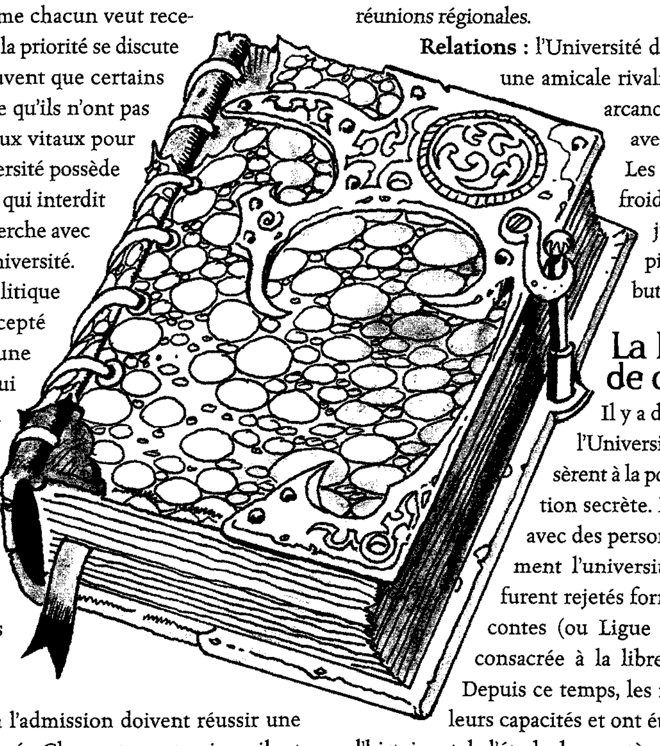
Le tarif d'admission est fixé à 500 po, il couvre l'élaboration et la correction de l'examen.

**Avantages de l'adhésion :** le plus grand avantage est d'avoir accès aux livres de recherche que les membres produisent chaque année. À moins qu'ils se soient fait des ennemis parmi les étudiants, les membres peuvent compter sur la primeur de toute information concernant les découvertes faites dans leurs domaines.

Les membres qui ont des questions spécifiques ont aussi le droit d'interroger ceux qui sont en dehors de leur spécialité afin d'obtenir des renseignements. Répondre à ces questions est rarement une priorité, et à plus forte raison si aucune justification n'est donnée pour la question.

**Cotisation :** les frais annuels s'élèvent à 250 po, mais les membres actifs de l'université dépensent bien plus en recherche, en correspondance avec d'autres membres et en organisation de réunions régionales.

**Relations :** l'Université du savoir concrescent maintient une amicale rivalité avec l'Université des études arcanobiologiques et une semi-rivalité avec la Ligue des tisseurs de contes. Les savants concrescents sont en froid avec les magiciens qui veulent juste copier leurs livres pour en piller les sortilèges et pas dans le but d'enrichir leur savoir.



## La Ligue des tisseurs de contes

Il y a des siècles, certains membres de l'Université du savoir concrescent s'opposèrent à la politique visant à garder l'information secrète. Leur désir de partager le savoir avec des personnes étrangères divisa littéralement l'université en deux. Les membres qui furent rejetés formèrent la Ligue des tisseurs de contes (ou Ligue des conteurs), une université consacrée à la libre circulation de l'information. Depuis ce temps, les membres de la ligue ont affiné leurs capacités et ont étendu leurs activités au-delà de l'histoire et de l'étude des mystères qui ont les faveurs des savants concrescents. De nombreux tisseurs de contes sont des bardes, mais

les occasionnels jeteurs de sorts profanes sont aussi les bienvenus, principalement s'ils sont membres de la classe de prestige virtuose.

**Domaine d'étude :** la Ligue des tisseurs de contes recueille toutes les connaissances que l'on peut imaginer. Elle n'est pas aussi académique que celle des savants concrescents ; les conteurs peuvent étudier des sujets pratiques tels que certains éléments de la tradition de la vie quotidienne des différentes cultures.

**Organisation :** la Ligue des tisseurs de contes est fondée sur la relation maître/apprenti. Les nouveaux étudiants apprennent les coutumes enseignées par les maîtres et finalement deviennent maîtres eux-mêmes. Les maîtres de chaque région se rencontrent une ou deux fois par an et prennent les décisions nécessaires par un simple vote à la majorité (habituellement il n'y a pas de problèmes épineux car les membres de la ligue n'ont pas tendance à s'impliquer dans la politique). Une fois la chose faite, d'autres membres invités arrivent et la réunion devient un grand exercice d'échanges et de récits. Chaque membre qui y assiste doit, par courtoisie, partager par l'intermédiaire d'un récit toute connaissance découverte depuis la dernière assemblée. Garder un secret est contraire au code de conduite de la ligue mais la seule punition si l'on se conduit ainsi est une absence de récit raconté lors de la réunion régionale. Les conteurs fauteurs de troubles ou dissimulateurs sont rarement expulsés de la ligue. Ils ne recevront tout simplement plus d'autres invitations et le reste de l'université finira par les ignorer.

**Activités :** les membres passent leur temps à collecter toutes sortes de connaissances. Plutôt que de les faire circuler sous forme de rapports académiques, la ligue mêle son savoir à des récits historiques ou fictifs. N'importe quel membre est libre de se spécialiser s'il le désire, mais peut changer de spécialité à tout moment.

**Signes distinctifs :** la devise de la ligue est « La substance du conte est dans la manière de raconter ». Les conteurs ne portent pas de robes, mais beaucoup d'entre eux ajoutent des pompons ou des glands bleus et blancs à leurs vêtements.

**Admission :** puisque la Ligue des tisseurs de contes se résume à des chaînes de maîtres et d'apprentis, la seule condition pour être membre est de trouver un mentor qui appartient à la ligue. Dans ce but, le candidat doit raconter trois contes en réussissant un jet de Représentation (DD 25) pour chacun. Une histoire doit porter sur le candidat, une autre sur un inconnu, la troisième sur un des amis du candidat. Le fait de choisir des récits qui conviennent parfaitement à celui qui écoute (à la discrétion du MD) vaut un bonus de circonstances de +2 dans l'évaluation. Un candidat qui n'arrive pas à impressionner un mentor peut essayer avec un.

Une fois que le candidat est accepté, l'apprentissage est entièrement entre les mains et la volonté du mentor. Le processus dure plusieurs mois et implique la mémorisation de nouveaux récits et l'apprentissage de techniques scéniques. L'apprenti reçoit le titre de maître tisseur de conte selon le bon vouloir du mentor. Seul un mentor qui possède le titre de maître depuis cinq ans peut prendre des apprentis.

**Avantages de l'adhésion :** l'avantage le plus important est l'accès au trésor que constitue le savoir de l'université. La liberté de parole est totale, car les conteurs n'aiment rien moins que d'échanger des histoires de pays lointains, des énigmes magiques et des récits de mystérieuses créatures. Cependant, contrairement à leurs rivaux plus académiques, les conteurs manquent de moyens pour organiser le répertoire de leurs histoires. Ainsi, à la question d'un apprenti



concernant un élément particulier, on pourrait obtenir la réponse suivante : « Il y a quelques années, à une réunion se tenant dans le Nord quelqu'un mentionna une statue en jade. Mais je ne me rappelle pas qui c'était. Kardalius de Baselton se souvient peut-être d'un tel conte. »

Les conteurs ont tendance à voyager davantage que leurs rivaux plus académiques, ils échangent des contes avec passion, de surcroît ils aident leurs condisciples en les reconnaissant aux pompons bleus et blancs qu'ils portent. Les aubergistes malins remarquent les pompons et offrent des ristournes aux conteurs qui désirent relater de longues histoires près du feu.

**Cotisation :** la Ligue des conteurs n'a pas de tarif officiel d'inscription. Pourtant on connaît des mentors qui ont fait entendre qu'un cadeau d'une valeur convenable accélérait le processus d'admission.

**Relations :** les conteurs considèrent les savants concrescents avec mépris pour leur volonté « de garder sous clé et pour le seul bénéfice de leur petit club les informations les plus intéressantes ». À cause de leurs voyages répétés, les conteurs sont généralement cordiaux envers les membres de la Ligue des bottes et de la piste. En plus, ils adorent interroger les aventuriers au sujet des périls qu'ils ont affrontés.

## L'Université des études arcanobiologiques

Contrairement à la Ligue des conteurs, l'Université des études arcanobiologiques a un but restreint : l'étude des monstres qui peuplent les immensités désertiques du monde. Travaillant confinés dans leurs laboratoires, ou dans de vastes territoires non explorés, les arcanobiologistes sont déterminés à apprendre tout ce qu'ils peuvent sur les créatures les plus étranges qui soient.

**Domaine d'étude :** bien que cette école considère tous les monstres non humanoïdes dignes d'étude, chaque membre se concentre soit sur une sorte de créature (tels les sphinx) soit sur un aspect des monstres en général (tel que l'anatomie ou la sélection de tanière). Certains arcanobiologistes passent leur temps dans les laboratoires à disséquer des spécimens et à élever des créatures en captivité. D'autres parcourent la nature afin de traquer et d'observer des créatures dans leurs habitats naturels.

**Organisation :** l'Université des études arcanobiologistes consiste en de nombreuses écoles, chacune étant consacrée à une spécialité, mais sans raison logique. Certaines écoles se consacrent à tous les aspects d'un type de créature, tandis que d'autres étudient les comportements communs à de nombreuses créatures. Ainsi, deux chercheurs, l'un appartenant à l'école des chimères et l'autre à celle de la reproduction, peuvent avoir des raisons communes d'observer la tanière d'une mère chimère.

Quatorze régents ou membres du conseil d'université tentent de donner un sens à ces douzaines d'écoles. Ces anciens chercheurs organisent l'examen d'entrée à l'université, décident des promotions et cherchent des fonds chez les nobles et les rois pour continuer les recherches. La rotation parmi les régents est élevée. Après quelques années de direction, la plupart des régents sont impatients de retourner à leur laboratoire et à leur terrain de recherche.

**Activités :** contrairement à beaucoup d'autres universités, celle des études arcanobiologiques sollicite activement le travail des nobles et des dirigeants qui veulent en savoir plus au sujet des créatures vivant sur leur territoire. Par exemple, un noble peut désirer savoir comment chasser les wivernes des forêts voisines sans pour cela faire naître leur colère ou pourquoi le bétail des vallées du sud ne cesse de disparaître. Les régents répondent à ces demandes, négocient les paiements, puis désignent les arcanobiologistes correspondant aux spécialités pour faire le travail. La plupart des arcanobiologistes ont au moins un projet de cette nature une fois par an.

**Signes distinctifs :** la devise de l'université est « Les connaître s'est se connaître nous-mêmes ». Pour la plupart des membres de l'université il serait souhaitable de s'en souvenir. Un arcanobiologiste peut porter un tour de bras en cuivre orné de quelques écailles, une plume ou un morceau de fourrure venant de la créature qu'il étudie.

**Admission :** afin d'être accepté à l'université, le candidat doit réussir un examen écrit qui recouvre un domaine d'étude global mais sans aller au fond des détails. Réussir un jet de Connaissances (nature) (DD 20) donne le succès à l'examen. L'inscription au test coûte 250 po. Cet examen a lieu une fois par an au printemps. Un arcanobiologiste fraîchement nommé peut travailler deux ans sous la direction d'un mentor s'il le désire.

**Avantages de l'adhésion :** comme beaucoup d'universités, le premier avantage est le savoir qui y est accumulé. Les membres partagent généralement les résultats de leurs recherches, mais ne veulent pas être oubliés. Si Orized le Jeune observa le premier comment les dragons aiguisent leurs griffes, cela serait un manquement au protocole de ne pas le mentionner quand on vient à discuter de ce sujet. C'est une tâche dévolue au régent que de régler les problèmes de rivalités qui parfois surviennent entre deux arcanobiologistes qui revendiquent tous deux la même découverte.

**Cotisation :** chaque membre doit payer 500 po de frais annuels.

**Relations :** en général, les arcanobiologistes s'entendent bien avec les membres d'autres universités telles que l'Université du savoir concrescent et le Conservatoire de l'ineffable accord. Les réactions des créatures intelligentes qui sont le sujet d'étude d'un arcanobiologiste vont de l'amusement à la franche opposition. Par exemple, les phasmes sont flattés de l'attention qui leur est portée, par contre les lamias veulent « disséquer ceux qui les dissèquent ».

## L'ordre des Lamentateurs

Les membres de cette université étudient la mort, comment les gens s'y préparent, ce qui s'y passe ou comment elle survient, ainsi que la douleur de ceux qui restent. Certains lamentateurs sont des observateurs passifs qui attendent d'étudier le plus grand mystère de la vie. D'autres font des recherches plus actives en hâtant la mort des personnes qu'ils étudient. On comprend que de tels lamentateurs ont donné à l'université tout entière une réputation peu recommandable.

**Domaine d'étude :** cette université fut musicale à l'origine, créant et jouant de la musique funèbre. Ses membres furent recrutés afin de composer et de jouer des requiems et des hommages à l'occasion de funérailles dans de nombreuses provinces. Finalement, les lamentateurs se mirent à étudier la nature de la mort en espérant que sa plus grande compréhension serait une source d'inspiration pour leur musique. Au fil du temps, ces études éclipsèrent l'aspect musical de l'université. Ainsi, certains de ses membres actuels n'ont aucune connaissance musicale.

**Organisation :** parce que des personnes étrangères à l'ordre se méfient de celui-ci, les lamentateurs gardent l'identité de leurs chefs secrète. Un personnage, appelé seigneur des Linceuls, dirige l'université en cachette. Plusieurs seigneurs des cendres régionaux aident en colportant des rumeurs, des travaux et de nouvelles chansons aux membres locaux. Il y a quatre autres niveaux de lamentateurs qui dépendent des seigneurs des Cendres. Classés du haut au bas de l'échelle hiérarchique on trouve : les soulageurs, les ensevelisseurs, les chagrineurs et les réconforteurs. Ces grades ont seulement de l'importance pour les tâches attribuées par les lamentateurs les plus anciens. Chaque seigneur des Cendres a aussi plusieurs subalternes qui répondent à des commandes de ballades commémoratives et de chants funèbres venant de riches clients. Ces demandes sont passées à des lamentateurs qui négocient eux-mêmes le paiement.

**Activités :** les membres de l'université peuvent suivre les études qu'ils veulent. La plupart des lamentateurs sont vivement intéressés par les différentes réactions des gens au moment de leur mort et comment cette mort affecte les amis, la famille, les collègues et les ennemis. Ainsi, les lamentateurs font tout ce qu'ils peuvent pour assister à la mort d'une personne importante et beaucoup d'entre eux désirent accompagner des soldats ou des aventuriers et tous ceux qui affrontent la mort de manière quotidienne. Certains lamentateurs vont jusqu'à trahir ou empoisonner quelqu'un juste pour observer le moment de sa mort. D'autres cherchent à passer dans l'au-delà à la recherche de l'immortalité ou pour ramener à la vie un être aimé.

**Signes distinctifs :** la devise de l'ordre des Lamentateurs est simple : « Nous observons ».

**Admission :** pour rejoindre les lamentateurs, on doit réussir un examen parmi trois tests. Le test de la consolation comprend l'écriture et le chant d'un air funèbre original, le candidat doit réussir un jet de Représentation (DD 30). Le test de la pâleur mortelle demande

au candidat de survivre à une injection de poison de wiverne sans aide magique. Le test du regard consiste dans la description en détail des effets physiologiques de la mort, le candidat a besoin de réussir un jet de Premiers soins (DD 30). Des rumeurs font état d'un quatrième test nécessitant l'assassinat d'un personnage public mais aucun lamentateur n'a admis l'existence d'un tel test.

Chaque épreuve coûte 1500 po. Des essais supplémentaires sont permis sans restriction mais au même prix.

**Avantages de l'adhésion :** les lamentateurs ont accès à la connaissance de la mort et aux reliques qui incluent un nombre remarquable de sorts et d'articles magiques mortels. Ils ont aussi accès à de nombreux poisons et à la magie nécromantique. Tous les membres reçoivent un enseignement dans l'utilisation des poisons afin qu'ils ne s'empoisonnent pas accidentellement (voir la partie Poison dans le chapitre 3 du *Guide du Maître* ).

Les membres de l'université n'épargnent aucun effort pour faire ressusciter un collègue mort d'un accident ou de tout autre événement afin que les autres profitent pleinement de cette expérience pour étendre leur connaissance de la mort.

**Cotisation :** les lamentateurs doivent donner à l'ordre 20 % des sommes qu'ils perçoivent en règlement des chansons commandées. En plus, un lamentateur reçoit parfois une mission d'un membre plus ancien. Cela va de l'anodine création de chanson à la sinistre mission d'assassinat. La réussite des missions fait bénéficier les lamentateurs d'une promotion dans les rangs de l'université et le lamentateur ancien le rétribue. L'échec signifie l'expulsion de l'université.

**Relations :** la plupart des organisations tiennent les lamentateurs à distance. Cette université a des liens avec les prêtres et les nécromanciens. Bien sûr, ses membres savent comment contacter des assassins.

### Grades des observateurs du crépuscule advenant

Voici la liste des grades des observateurs du crépuscule advenant (l'ordre va du grade inférieur au grade supérieur) :

- Calme au milieu de l'orage
- Preuve contre la destruction
- Semeur de la nouvelle graine
- Gardien du jour advenant
- Cierge illuminant l'obscurité
- Observateur de l'infini
- Fléau du destin
- Celui qui réconforte
- Incroyant du destin
- Bouclier contre l'inconnu
- Fleur parmi les ruines
- L'adorateur de demain
- Pèlerin du sentier du mystère
- Berger de tous
- Celui (ou Celle) qui ne cède pas

## L'Université des observateurs du crépuscule advenant

Les membres de cette université étudient un sujet assez ésotérique : les apocalypses. Ils recherchent les signes annonciateurs de la fin du monde et étudient de près les anciennes prophéties à la recherche de moyens qui empêcheraient certains destins.

**Domaine d'étude :** les observateurs se sont d'abord constitués en tant que groupe académique qui étudiait les différents mythes et cultures sur la fin du monde. De là, ces recherches évoluèrent vers le déclin des civilisations passées, le rôle des dieux dans les fins du monde et comment de puissantes magies peuvent tirer profit de ces destructions massives.

**Organisation :** il existe quinze grades à l'intérieur de l'Université des observateurs du crépuscule advenant (voir l'encadré). Les bénéficiaires de ces grades ont rarement des devoirs précis à observer. Ils ne font qu'établir une hiérarchie non officielle et des statuts sous forme d'accord amiable. Les membres reçoivent des promotions en faisant connaître des nouvelles sur l'apocalypse ou en les aidant à conjurer les cataclysmes.

Une citadelle située dans une montagne lointaine sert de quartier général mondial. Là, un groupe de cinq membres portant des capuches, connu sous le nom de conseil supérieur, donne des avis sur les problèmes significatifs et débat des conflits politiques. Du fait de l'éloignement du quartier général, les observateurs s'occupent des problèmes ordinaires sur un plan régional.

**Activités :** les observateurs du crépuscule advenant font plus qu'étudier la fin du monde, ils tentent activement d'empêcher les événements qui peuvent détruire les civilisations. Il y a dix ans, un groupe d'observateurs détruisit la clé de Churik-Va qui aurait pu libérer un cataclysme d'insectes géants dévorant le monde. En ce moment, un groupe d'observateurs étudie des manuscrits anciens qui évoquent une « flamme noire insatiable », quant à un autre groupe il est parti chasser les onze licornes vampires destinées à poignarder le dernier enfant elfe en vie.

Récemment un groupe secret de dissidents s'est formé au sein des observateurs. Ils croient que la terre renaîtra de ses cendres après une apocalypse prochaine. C'est pourquoi ils cherchent à hâter les cataclysmes plutôt qu'à les empêcher. De tels efforts conduiront sans aucun doute à un schisme.

**Signes distinctifs :** la devise des observateurs du crépuscule advenant est « Ne rien révéler ». Les observateurs ont tendance à être secrets, ils utilisent donc des expressions codées, un langage des signes et des poignées de main qu'eux seuls connaissent pour s'identifier.

**Admission :** les candidats doivent se présenter devant le conseil supérieur de la citadelle afin d'être testés. Trouver l'endroit est assez difficile mais y entrer constitue aussi une épreuve car la contrée sauvage qui l'entoure est peuplée de monstres et autres dangers. Ceux qui atteignent la citadelle doivent réussir un examen oral en Connaissances (mystères), (histoire) ou en (religion). Un jet de Connaissances réussi (DD 20) dans le domaine approprié garantit l'admission.

**Avantages de l'adhésion :** tous les observateurs doivent prendre une part active dans la défense de leur région et du monde contre les futures apocalypses. Cette cause commune crée une inhabituelle camaraderie parmi les étudiants, par conséquent même les membres les plus récents peuvent s'attendre à être aidés par un autre observateur, au-delà du simple devoir. Ses membres ont aussi accès à l'ultime compilation de la connaissance apocalyptique. L'acquisition de nouveaux savoirs permet la promotion à l'intérieur des rangs de l'organisation, ainsi qu'une belle rémunération.

**Cotisation :** chaque observateur paie un dû de 1000 po par an.

**Relations :** les observateurs du crépuscule advenant ont des relations cordiales, même si elles sont parfois distantes, avec les autres universités de bardes. Ils peuvent faire appel à certains prêtres puissants, à des magiciens et à des dirigeants politiques si la situation est urgente et, étant donné leur sujet d'étude, cela arrive souvent.

## Conservatoire de l'ineffable accord

Certains bardes sont des artistes exceptionnels, d'autres de grands compositeurs. Les membres de cette université sont les deux à la fois. Ceux qui partout étudient la musique rêvent de l'étudier au Conservatoire de l'ineffable accord car l'on dit que ses professeurs écrivent des chansons si émouvantes qu'elles ne peuvent être chantées et interprètent des partitions si douces qu'elles ne peuvent être entendues.

**Domaine d'étude :** composer de la musique et faire des représentations sont les passions jumelles des membres de cette université et on compte dans ses rangs des maîtres dans l'art de jouer de

tous les instruments imaginables et connaissant tous les styles musicaux. L'université s'est mise récemment à accepter des membres qui se spécialisent dans la récitation de poèmes épiques bien que beaucoup de ses musiciens ne considèrent pas ces artistes comme de véritables membres.

**Organisation :** le Conservatoire de l'ineffable accord attribue cinq titres d'excellence : troubadour, ménestrel, muse, maestro et virtuose. Les nouveaux membres entrent avec le grade de troubadour. Ils découvrent rapidement que les membres du conservatoire sont très à cheval sur leur statut et la plupart de ceux-ci considèrent les troubadours à peine meilleurs que ceux qu'on trouve dans la rue.

Monter en grade est simple, il suffit de passer une audition devant des membres de rang supérieur. Afin d'évoluer, il suffit de réussir le jet de Représentation approprié (DD 30 pour les ménestrels, DD 35 pour les muses, DD 40 pour les maestros, DD 45 pour les virtuoses). Les membres ne peuvent pas sauter les grades bien qu'il n'y ait pas de minimum de temps dans l'audition pour passer dans l'autre niveau. Les membres de l'université peuvent auditionner une fois par an dans chaque ville où le conservatoire possède un campus. Cela signifie qu'un échec implique davantage de pratique et un long voyage.

Les membres du conservatoire qui ont pris leur retraite de compositeur et d'artiste servent de personnel d'encadrement et reçoivent des salaires honorables. La plupart de ces professeurs vivent sur le campus.

**Activités :** chaque troubadour doit étudier à la fois la composition et l'art de la scène. Un barde qui maîtrise le luth mais qui est incapable d'écrire ses propres chansons est vite mis à la porte, il en est de même pour celui qui est un prodige de l'écriture mais qui est incapable de chanter comme un ange. La plupart des membres découvrent finalement que les études de composition améliorent leur interprétation et leur voix ; et les heures passées à pratiquer pour la scène inspirent parfois de nouvelles chansons.

**Signes distinctifs :** la devise du conservatoire est « En harmonie avec le rythme primordial ». Les membres portent des robes bleu ciel bordées d'une seconde couleur qui indique leur rang : blanc pour les troubadours, gris pour les ménestrels, bleu foncé pour les muses, argent pour les maestros et or pour les virtuoses.

**Admission :** quiconque paie les 100 po pour l'examen peut auditionner. Réussir un jet de Représentation de DD 25 permet d'entrer au conservatoire comme troubadour. Ceux qui ratent l'audition peuvent essayer à nouveau l'année suivante.

**Avantages de l'adhésion :** les membres peuvent loger gratuitement sur le campus de n'importe quel conservatoire aussi longtemps qu'ils le veulent. La plupart d'entre eux utilisent ce privilège afin d'économiser le prix d'une chambre à l'auberge pendant qu'ils étudient ou qu'ils collaborent avec d'autres musiciens. En plus, presque tous les campus ont une salle de spectacle que les membres peuvent aussi réserver gratuitement pour leur propre représentation.

Les maestros et les virtuoses ont accès à la collection d'instruments magiques que possède le conservatoire, ainsi qu'aux célèbres odes et ballades et à certaines connaissances musicales. On dit qu'ils ont aussi accès au répertoire des « chansons insolites et inquiétantes » qui sont des compositions sans pareilles de pouvoir et de magie.

**Cotisation :** chaque membre qui donne un concert dans une ville qui possède un campus doit verser 10 % des recettes à l'université.

**Relations :** le Conservatoire de l'ineffable accord maintient de bonnes relations avec toutes les autres universités de bardes. Le public admire les membres du conservatoire à cause de leur art, bien que certains bardes itinérants les considèrent comme incroyablement prétentieux.

## La Ligue des bottes et de la piste

Les membres de cette université considèrent la route comme un champ d'apprentissage et chaque auberge comme un laboratoire. Ils se consacrent au voyage pour ce qu'il produit en lui-même, ils accumulent peu de connaissance mais parcourent les contrées de leur terre natale et d'au-delà.

**Domaine d'étude :** tout ce qui est digne d'intérêt pour le voyageur l'est aussi pour la ligue. L'université ne propose pas d'études académiques ou formelles, mais ses membres sont des guides et des éclaireurs réputés. Ils savent par exemple où se trouvent les cabanes de péage, comment traverser au mieux le désert de Minuit et quelle Eglise règne en ce moment sur la province d'Aramador.

**Organisation :** puisque ses membres ne restent jamais longtemps au même endroit, la Ligue des bottes et de la piste n'a qu'une organisation réduite et n'a pas de direction centrale. Presque toute ville de n'importe quelle taille possède un relais où les membres peuvent classer leur rapport de voyage, faire des recherches pour de futures pérégrinations, trinquer et partager des histoires de la piste. Un membre ancien sert de chef de relais. Si l'université est secouée par une crise, le plus possible de chefs de relais se réunissent et cherchent une solution qui tend au consensus.

**Activités :** chaque membre de la ligue doit aider à tenir un relais durant un mois chaque année. C'est le membre le plus ancien d'un groupe de travail qui sert de chef de relais.

Chaque membre qui s'arrête dans un relais de la ligue doit faire un dossier qui décrit ses voyages depuis son dernier arrêt dans un relais. Le rapport doit relater les dangers, les conditions atmosphériques, les rencontres et tout autre renseignement qui peut être utile aux autres voyageurs. Parfois des membres de la ligue se forment en bande pour amener devant la justice quiconque aura montré un tatouage de la ligue (voir plus loin) et qui n'est en fait pas un membre. La ligue paie généreusement un tel service en puisant dans ses coffres mais la plupart des membres le feraient volontiers sans paiement afin de protéger la réputation de la ligue.

**Signes distinctifs :** la Ligue des bottes et de la piste n'a pas de devise mais chaque relais arbore un symbole en forme de botte de couleur rouge. Ce même symbole se retrouve en tatouage sur l'avant-bras gauche de chaque membre. Bien qu'il ne soit pas obligatoire de porter des bottes rouges, la plupart des membres ont des décorations rouges à leurs bottes. En plus, chaque membre sculpte deux petites encoches à chaque talon de botte afin de laisser une piste spéciale sur le sol.

**Admission :** pour rejoindre la Ligue des bottes et de la piste, un futur membre doit présenter trois cadeaux, tous doivent venir d'au moins 500 km d'un relais. Un de ces cadeaux doit être un coffret de liqueur d'une valeur d'au moins 250 po, l'autre doit être une œuvre d'art d'une valeur d'au moins 300 po, quant au dernier ce doit être un cheval de monte ou de bataille. Si tous ces cadeaux conviennent, le candidat se fait tatouer la botte rouge et il est accepté comme membre après une bruyante célébration.

**Les explorateurs et la ligue**

a Ligue des bottes et de la piste ompte de célèbres explorateurs ɔyaux parmi ses membres. Certains venturiers parmi les plus connus ans le monde recrutent pour leur xpédition en affichant des petites nnonces sur les murs de la pièce ommune des relais de la ligue. Quionque partant pour les confins du ıonde doit être accompagné par es voyageurs d'expérience. Un relais /pique de la ligue pourrait proposer ;s affichages suivants :

Voyagez avec Karil Minick vers les grottes de glace de Suskana. Embauche guerriers, soigneurs, éclaireurs et mages expérimentés. Tarif : 10 po par jour plus une part du trésor après les dépenses effectuées. Rendez-vous ici à la fin de l'été.

Porté disparu : Ahn d'Azath quelque part le long de la portion nord-ouest de la piste du Malheur. 5000 po de récompense.

Êtes-vous assez courageux pour pénétrer dans la vallée de Mostarek ? Moi, Duncan Sameth vous offre votre honorable part de gloire. Vous aurez la chance de voir votre nom mentionné dans les chansons épiques de ménestrels qui ne sont pas encore nés. Retrouvez-moi ici le treizième jour de migreplume.

Enchères : les survivants de l'expédition de Vinto Uredsky sont revenus. Leurs trésors venant de ces contrées extraordinaires seront mis aux enchères le dix-huitième jour de migreplume avec du matériel d'exploration d'occasion. On peut voir les lots à l'aube, les enchères commencent à midi.

Un explorateur mandaté par le pouvoir royal recherche des guides et une escorte pour explorer pendant un mois une région encore vierge et secrète. Bons salaires garantis.

**Avantages de l'adhésion :** l'avantage le plus significatif de l'adhésion dans la Ligue des bottes et de la piste est l'accès aux rapports des voyageurs. Les informations collectées dans le relais concernant les dangers, les monstres et les événements courants ne sont pas toujours à jour, bien sûr, mais quand c'est le cas, elles sont dignes de confiance.

N'importe quel membre peut utiliser gratuitement les logements spartiates des relais de la ligue. Beaucoup de relais possèdent des magasins qui vendent du matériel d'exploration 20 % en dessous des prix habituels et des chevaux à moitié prix à ceux qui arborent le tatouage rouge. En plus, les marchands et les aubergistes qui se trouvent le long des routes commerciales leur offrent parfois des rabais. Ils espèrent ainsi une bonne publicité dans les rapports de la ligue.

**Cotisation :** le tarif est de 500 po par an payable quand le membre prend son poste un mois dans un relais.

**Relations :** en règle générale, la Ligue des bottes et de la piste a peu de rapport avec les autres universités de bardes. Pourtant ses membres échangent volontiers des histoires avec ceux qui appartiennent à la Ligue des tisseurs de contes quand par hasard ils se rencontrent. Les personnes qui gagnent leur vie en s'occupant des voyageurs les traitent du mieux qu'ils peuvent dans l'espoir de faire davantage d'affaires avec cette clientèle arborant la botte rouge.

# Chapitre 5 : Votre environnement et vous

*« Le monde est comme une grande bijouterie, simplement ils ne se sont pas aperçus que j'avais déjà raflé le plus gros diamant. »*

*— Lidda.*

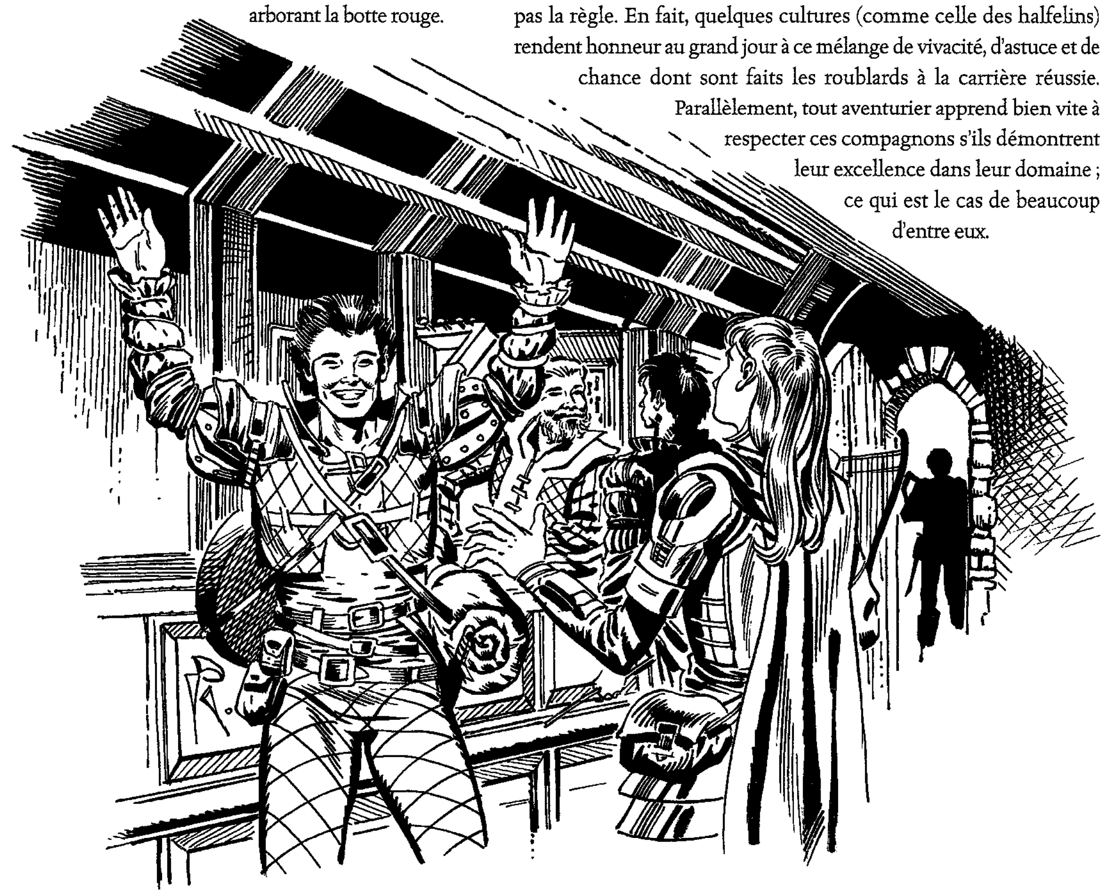
Ce chapitre examine le rôle des roublards et des bardes dans leur monde de campagne, ainsi que leurs relations avec les autres personnages. De plus, vous y trouverez des conseils pour des techniques de combat que ces deux classes de personnage utilisent souvent.

## Le roublard

Les roublards tendent à avoir un plus grand éventail de compétences que tout autre personnage dans une campagne. Cela leur donne une extraordinaire souplesse dans leurs possibilités d'évolution personnelle et d'innombrables façons de contribuer à la réussite du groupe d'aventuriers.

### Rôle dans la campagne

Certains voient les roublards comme des parias qui vivent aux limites de la société. Bien que ce soit le cas pour certains, ce n'est absolument pas la règle. En fait, quelques cultures (comme celle des halfelins) rendent honneur au grand jour à ce mélange de vivacité, d'astuce et de chance dont sont faits les roublards à la carrière réussie. Parallèlement, tout aventurier apprend bien vite à respecter ces compagnons s'ils démontrent leur excellence dans leur domaine ; ce qui est le cas de beaucoup d'entre eux.



Dans un monde où les aventuriers sont légion, un roublard trouvera facilement à s'embaucher. Certaines personnes auront toujours besoin de faire désamorcer un piège, de déverrouiller une serrure ou de récupérer un objet dans un endroit désagréable. Certaines de ces activés peuvent être illégales mais un roublard n'a pas l'obligation d'être hors-la-loi pour bien gagner sa vie. Par exemple, conseiller des clients pour rendre leur domicile « à l'épreuve des cambriolages » peut s'avérer relativement lucratif. En fait, il est étonnant de constater le nombre de roublards qui se débrouillent pour finir maire, ancien du village ou conseiller du prince. Ces débouchés viennent naturellement de la capacité fondamentale du roublard à l'analyse rapide de toutes situations problématiques pour en trouver la solution la plus efficace ; même si ce n'est pas nécessairement par les moyens les plus directs. Le roublard tend à garder tous ses sens en éveil, restant ouvert à toutes opportunités, autre qualité des grands meneurs d'hommes.

Bien des compétences de la classe de roublard s'adaptent parfaitement au métier d'homme d'État. Les dirigeants ont recours à la Diplomatie pour prononcer le mot juste au bon moment, à la Représentation pour émouvoir et convaincre leur auditoire, au Bluff et à l'Intimidation pour effaroucher leurs opposants, et au Langage secret pour que leurs discours aillent au-delà des simples paroles. Un usage judicieux des Renseignements permet d'être au fait des « bruits de couloir » que tout monarque se doit de connaître pour maintenir les assises de son pouvoir. La Psychologie est sans égale pour gérer les entrevues avec d'autres groupes influents, que ce soit un maître de guilde local ou un ambassadeur étranger. Lecture sur les lèvres, Décryptage ou Utilisation d'objet magique peuvent révéler des informations que d'autres imaginent en sécurité, de même que la Contrefaçon utilisée avec parcimonie peut fournir les autorisations nécessaires ou identifier de fausses pièces d'identité. Un roublard qui choisit de se spécialiser dans ces compétences sociales s'acheminera d'un pas décidé vers la richesse et le pouvoir sans même avoir mis un pied dans un donjon.

Mais à vrai dire, c'est à l'intérieur d'un donjon que les talents du roublard s'expriment pleinement. La Fouille et le Désamorçage lui permettent de trouver et de désactiver les pièges avant que le groupe ne s'empêtre dedans. La Détection et la Perception auditive préviennent de l'imminence de l'arrivée des gardes, tandis que le Déplacement silencieux et la Discrétion permettent de ne pas être repéré. Le Crochetage donne accès à des endroits que d'autres voudraient voir comme des lieux sûrs, et le Vol à la tire permet de récupérer des objets qui autrement seraient restés propriété d'autrui. L'Équilibre, l'Escalade, la Natation, le Saut et la Maîtrise des cordes assurent au roublard l'accès à tous les lieux inaccessibles, alors même que l'Évasion et les Acrobaties aident à se sortir de situations inextricables.

Le fait que la survie du groupe dépende de ses talents peut être un fardeau lourd à porter pour le roublard. Il ne doit pouvoir compter que sur lui-même lorsqu'il part en éclaireur, tout en gardant à l'esprit les intérêts de l'équipe. Il doit rester aux aguets durant les combats, prêt à placer une attaque sournoise à la première opportunité. Finalement, il doit faire usage de ses compétences sociales lorsqu'il s'agit de convaincre les PNJ de coopérer.

Quand un roublard assume sérieusement ses responsabilités, ses compagnons apprennent à lui faire totalement confiance. Parfois, cette confiance déteint sur les autres aspects de sa vie d'aventurier et aboutit à faire de lui le chef de l'équipe, une situation étonnante qui arrive plus souvent que prévu. Toutefois, un roublard vénal et égoïste a peu de chance de devenir un chef. S'il refuse sa part du travail et ne veut pas aller en reconnaissance, s'il est tir au flanc dans les combats et continuellement surpris à escamoter de la vue de ses compagnons des biens de valeur, ils ne lui feront pas du tout confiance. Et s'il lui prend l'envie de dérober les objets les plus précieux de ses équipiers, il risque même de connaître une fin ou une fuite prématurée

En résumé, tout aventurier avec un peu de bon sens, sait à quel point le roublard est une composante indispensable du groupe, spécialement si celui-ci a gagné le respect de l'équipe. Le maître Nuth, un roublard de légende, disait aussi de ses exploits intrépides : « Les guerriers, les barbares et les moines voient le combat comme la manière évidente de résoudre un problème. Les prêtres, les paladins et les druides (et dans une moindre mesure les rôdeurs) sont toujours tentés de placer la cause qu'ils défendent avant les intérêts de l'équipe. Les magiciens utilisent tout naturellement leurs sorts lorsqu'ils ne savent que faire, tandis que les bardes et les ensorceleurs hésitent parfois entre la négociation et la magie. Ton rôle, jeune roublard, est de faire la synthèse de tous ces éléments, de prendre en compte les circonstances et de frapper au bon moment. Alors, la fortune te sourira. »

## Rôle dans le jeu

Avec ses attaques sournoises et son armure légère, un roublard peut infliger des dégâts considérables dans les bonnes conditions, mais souffrira mille maux si un ennemi le prend par surprise. À la différence des personnages plus orientés sur le combat, il ne peut pas se contenter de frapper ses adversaires en espérant que ses coups passent leurs défenses avant que leurs coups à eux ne pénètrent sa propre protection. Au lieu de cela, il doit prévoir un plan qui lui permette d'optimiser le résultat. Si un guerrier qui combat était comparé à un joueur de dames, le roublard serait lui un joueur d'échecs.

Cette partie de l'ouvrage offre quelques pistes sur la stratégie et les tactiques spécifiques pour aider le roublard dans la plupart des situations de combat. Les huit principes édictés ici sont connus comme les lois de Nuth.

**Loi de Nuth n° 1 :** développez un sens aigu du moment où il faut être prudent et où il faut savoir prendre des risques calculés, mais le plus important est de faire que toutes les prises de risque soient calculées. Planifier et mettre toutes les chances de son côté vous évitera bien des mauvaises blessures.

**Loi de Nuth n° 2 :** ne soyez jamais le premier à aller au combat contre plusieurs adversaires, la dernière chose souhaitable est d'être encerclé. Bien que vous puissiez souvent agir avant les autres, résistez à l'envie de charger dans le tas. Laissez d'abord les guerriers, les barbares et les moines verrouiller au contact les adversaires, alors vous pourrez discerner les positions idéales pour vous placer en tenaille. Puis après une acrobatie, vous pourrez exécuter votre attaque sournoise. Si cela ne vient pas à bout de votre adversaire, refaite une acrobatie pour vous dégager, vous ne désirez sûrement pas être pris en tenaille vous-même. Pour le reste de la bataille, il vous suffit de vous déplacer d'une position de prise en tenaille à une autre, pour exécuter vos attaques sournoises. Se garder d'agir avant que l'ennemi ait passé toutes ces attaques d'opportunité sur des adversaires avec les meilleures armures est aussi une sage décision.

**Loi de Nuth n° 3 :** méfiez-vous des armes avec allonge qui font le malheur de beaucoup de roublards sans expérience. Deux choix s'offrent à vous pour gérer ce genre d'adversaire. Rappelez-vous que la plupart des ennemis dotés d'armes avec allonge sont comme les cavaliers aux échecs, ils ne peuvent pas attaquer les adversaires qui leur sont directement adjacents. Si vous pensez que vous pouvez arriver jusqu'à eux en vous jouant de leur allonge grâce à vos acrobaties, allez-y. Sinon, restez tranquille, hors de porté et criblez-le de carreaux avec votre arbalète. Avec une arme de distance, vous pouvez continuer à faire des attaques sournoises jusqu'à 9 m, bien au-delà de l'allonge de toutes les armes standard.

**Loi de Nuth n° 4 :** essayez d'utiliser une arme avec allonge pour vos propres attaques sournoises. Dès que vous menacez un ennemi au contact et que vous avez un allié directement à votre opposé, vous pouvez faire une attaque sournoise et obtenir les bonus de prise en tenaille. Une arme d'allonge vous permet d'étendre votre espace menacé (voir Prise en tenaille au chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*), de plus, la plupart des adversaires ne réalisent pas que vous les prenez en tenaille si personne ne se tient à côté d'eux. Une combinaison particulièrement vicieuse est possible quand deux roublards attaquent chacun avec des armes avec allonge et sont positionnés de part et d'autre de l'adversaire dans le même round. Dans cette situation, chaque roublard gagne les bonus de prise en tenaille et d'attaques sournoises, sans qu'aucun d'eux ne soit adjacent à la victime.

**Loi de Nuth n° 5 :** travaillez avec un partenaire à chaque fois que c'est possible. S'il est vrai que vous n'avez pas à partager votre butin lorsque vous êtes seul, de même vous n'avez personne pour vous sortir des problèmes si ça tourne mal.

Si vous faites équipe avec un spécialiste du combat, votre partenaire peut engager un adversaire tandis que vous le contournez pour l'attaquer sournoisement. Un partenaire jeteur de sorts peut vous donner de nombreuses améliorations magiques comme *invisibilité, peau de pierre, endurance aux énergies destructives, résistance aux énergies destructives, pattes d'araignée, vol, aide.* Un rôdeur partage vos capacités de discrétion, et son savoir-faire en milieu naturel complète votre expertise dans les serrures et autres pièges. Mais le meilleur des choix est de faire équipe avec un autre roublard. Imaginez la surprise de votre adversaire lorsqu'il manœuvrera pour éviter d'être pris en tenaille et que votre partenaire en profitera pour réaliser une attaque sournoise ! L'image de deux roublards accomplissant des attaques sournoises de part et d'autre de leur adversaire laisse quiconque empli d'effroi. Attention, certains adversaires connaissent cette tactique et pourraient charger sur un des roublards puis sur l'autre.

**Loi de Nuth n° 6 :** faites des acrobaties le plus tôt et le plus souvent possible. Plus les attaques vous ratent, mieux vous vous portez. Si votre agilité est telle que vous laissez vos adversaires pantois de frustration et qu'ils attaquent d'autres cibles pour se défouler, cela n'en est que meilleur (en tout cas pour vous).

**Loi de Nuth n° 7 :** la manœuvrabilité est la clé pour être au bon endroit, au bon moment. Il existe des objets magiques qui peuvent l'améliorer, ainsi que votre vitesse de déplacement. Trouvez-les, par n'importe quels moyens.

**Loi de Nuth n° 8 :** n'ayez pas peur de rompre le combat et d'opérer une retraite stratégique. Ceux qui s'enfuient peuvent récupérer et revenir sur le même adversaire plus tard, lorsque les chances seront plus en leur faveur. Ceux qui restent et meurent alors qu'ils auraient pu se sauver ne sont que les victimes de leur entêtement. Si vous vous trouvez piégé sans échappatoire (mais à quoi pensiez-vous ?), n'oubliez pas que la reddition est toujours une option, n'oubliez pas les degrés de maîtrise en Évasion que vous avez sûrement développés. Finalement, si vous êtes piégé par un ennemi implacable et que vous ne pouvez pas vous sauver, frappez-le aussi fort que vous pouvez avant de tomber. Qui sait ? Vous pouvez avoir de la chance et au moins cet adversaire peut-être, réfléchira-t-il à deux fois avant de vous attaquer à nouveau ?

## Motivations

C'est une occupation dangereuse de partir en éclaireur dans un donjon, de trouver et de saboter des pièges et de virevolter au milieu d'un combat en armure légère (si armure il y a). Qu'est-ce qui motive les gens à devenir roublard. Le fait de parier que le talent, l'agilité et le sens de l'initiative peuvent surmonter tous les obstacles ou défaire tous les adversaires ? Il y a autant de réponses que de roublards, mais pourtant une ou plusieurs des motivations suivantes se retrouvent chez presque tous les roublards.

**Le goût du risque :** ces roublards sont fiers de leur travail, comme un artiste est fier du sien. Ce qui les pousse de donjons en donjons, c'est de s'affronter aux choses, de confronter leurs compétences aux plus grandes difficultés du lieu. La simple pensée d'un nouveau type de serrure, d'un piège unique ou d'une énigme non résolue est une tentation irrésistible. Ceux qui ne partagent pas ce sentiment l'assimilent à un besoin irrépressible de danger, mais c'est un jugement superficiel qui rate l'essentiel. En fait, un roublard ne se sent vraiment vivant que lorsqu'il utilise toutes ses compétences pour surmonter les épreuves, comme un maître des échecs vit pour confronter la puissance et la rapidité de son intelligence à celles des meilleurs. Et si, pour le roublard, cela signifie risquer sa vie à chaque instant, qu'il en soit ainsi.

**Le code de morale :** l'aventure n'est pas une fin en soi, juste un moyen. Peut-être essaye-t-il de récupérer les objets ou les biens volés à sa famille, petit à petit. Peut-être redistribue-t-il tout son butin à son village natal frappé par la misère où enfant il mendiait pour manger. Ou peut-être fut-il un voleur vénal qui a changé de vie et cherche à s'amender par des actions bienfaisantes.

Certains roublards ont dépassé les motifs personnels et adoptent une philosophie appelée la redistribution. Formulés en premier par le sage Orlogue, ses préceptes sont : « Certaines personnes ont trop et d'autres pas assez », à cela le roublard Ashmore Tuck ajouta plus tard cet impératif moral : « Et je me prépare à faire quelque chose à ce propos ! ». Les adeptes de cette philosophie sont appelés les redistributeurs.

Les redistributeurs ne se sont pas regroupés en une organisation pour former le peuple à leurs idées, par contre ils répandent leurs idées comme la mauvaise graine. Un roublard entend parler de cette idée et la met en principe localement, puis un roublard de passage apprend les efforts de celui-ci et s'en va appliquer la même doctrine dans sa propre région. Comme la redistribution se diffuse au hasard des rencontres, les forces de l'ordre ont des difficultés à la contrer (le malheureux sage qui donna le jour à cette philosophie fut expulsé de sa tour par des victimes de la redistribution, aussi riches que revanchardes, après l'avoir incendiée).

Un redistributeur ne révèle pas ses croyances car les riches propriétaires pourraient mettre sa tête à prix. Au contraire, il se présente ostensiblement comme aussi riche que ses futurs victimes

et redonne le gros de son butin localement, aux plus nécessiteux. Dans le cas où son butin ne serait pas en espèces sonnantes et trébuchantes, il prend la peine de l'écouler chez un receleur pour éviter à ces malheureux d'avoir des problèmes avec les forces de l'ordre. Un redistributeur fait montre de sa générosité de façon anonyme par précaution (les bénéficiaires ne peuvent dénoncer le voleur aux autorités s'ils ne savent pas qui il est). Il ne le fait pas pour développer sa légende (il ne s'agit pas de se faire une réputation mais de faire des choses justes). Bien sûr, le redistributeur est très populaire auprès des bénéficiaires de ces mannes et très impopulaire auprès des involontaires donateurs de sa cause.

**L'appât du gain** : à l'opposé du redistributeur il y a le roublard qui est dans le métier pour l'argent. Ce roublard a le goût des bonnes choses et trouve les pouvoirs du roublard à même de les lui fournir.

Pour ce roublard, il n'y a jamais assez de trésors et il récupère avidement la moindre pièce de cuivre laissée par le groupe. Il accapare régulièrement toutes les babioles de valeur sur lesquelles il peut tomber lorsqu'il part en éclaireur, pour lui il a simplement pris ce « fric » avant les autres. Il se peut même qu'il « débarrasse » un de ses compagnons d'un objet particulièrement utile pour l'un d'eux, s'il a trouvé un bouc émissaire idéal à qui il pourra faire porter le chapeau.

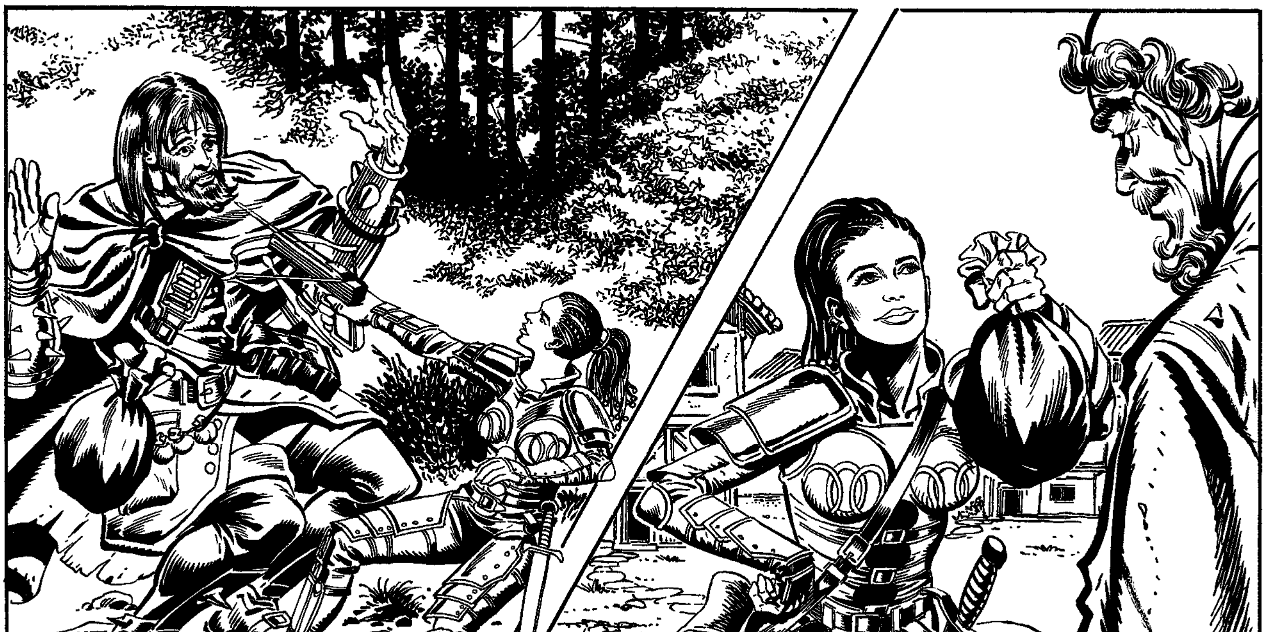
Malgré tout, un roublard vénal peut être un avantage pour une équipe, aussi longtemps que ses intérêts rejoignent ceux du groupe, c'est-à-dire atteindre la salle du trésor final, sans avoir trop souffert des obstacles. Ceux qui sont conscients de son obsession peuvent conserver des relations de travail à long terme, en maintenant le leurre inaccessible d'un trésor toujours plus grand dans le prochain donjon. Ceux qui ne prennent pas en compte ses motivations, se réveilleront un jour pour s'apercevoir qu'il est parti avec quelques beaux objets pris au trésor du groupe.

**Le milieu culturel** : certains roublards choisissent la profession, simplement parce que tout petit on leur a raconté les exploits de l'oncle Odo sous la colline des Os, ou l'exploration de la tombe d'Acérerak par le cousin Tananger. Les halfelins en particulier embrassent la carrière de voleur comme une carrière aussi honorable et satisfaisante que n'importe quelle autre. Bien sûr, le fait que les halfelins ne se volent que très rarement entre eux participe à la bonne réputation de cette activité parmi cette race.

Les enfants des autres races peuvent aussi avoir été élevés dans une image très positive des roublards. Par exemple, certains chefs de famille considèrent les différentes variantes de la profession de roublard comme un artisanat familial et attendent des générations futures qu'elles transmettent la tradition. Les membres de ces familles essayent souvent de laisser une trace dans la légende criminelle en poussant à l'excellence un de leurs jeunes et doués galopins, ou en entraînant de la meilleure façon possible leurs enfants.

Les habitants de certains villages considèrent leurs roublards brillamment entraînés comme une production locale digne d'être exportée. À leur majorité, les jeunes roublards partent pour chercher fortune, ceux qui survivent reviennent souvent chez eux pour prendre une retraite bien méritée. Leurs fortunes enrichissent la ville, permettant aux plus jeunes de profiter d'un enseignement de qualité dans l'art des voleurs, puis les jeunes partent de par le monde, entretenant le cycle.

Par contre, certaines cultures et religions condamnent les roublards par principe. Bien sûr, la plupart des roublards qui rencontrent cette opposition, font en sorte d'utiliser leurs compétences



contre ceux qui les condamnent, ne faisant par là que renforcer le ressentiment de ceux-là. Malgré le conformisme de ces sociétés, ils décident de suivre le style de vie du roublard comme une forme de rébellion contre leur milieu familial.

## Relations avec les autres classes

Cas particuliers mis à part, les réflexions suivantes sont valables pour une grande partie de cette classe, si ce n'est la totalité. Si vous prévoyez de jouer un roublard, vous pourriez trouver de bons conseils dans les paragraphes suivants sur la façon de vous comporter avec vos compagnons aventuriers.

**Barbare.** Le barbare tend à se lasser de votre prudence instinctive. Ce n'est pas qu'il vous soit hostile, c'est juste qu'il peut y avoir des frictions entre vous deux à propos de la façon de faire. Si vous êtes plutôt un roublard habitué au milieu naturel (genre éclaireur), vous vous entendrez bien mieux avec lui que vos collègues spécialisés dans l'exploration de donjon. Malgré tout, vous préférez l'approche attentive et discrète du rôdeur aux charges bille en tête du barbare dans chaque combat. Ne restez pas dans les pattes du barbare, et quand il charge, utilisez sa témérité pour distraire l'attention de vos adversaires tandis que vous vous placez pour le coup fatal.

**Barde.** Vous avez beaucoup en commun avec le barde, il est si facile à vivre. Comme vous, il profite et favorise la tendance des adversaires à le sous-estimer et il peut être assez dangereux s'il utilise ses compétences à bon escient. La principale différence est qu'il apprécie bien plus que vous les feux de la rampe. Assurez-vous juste que le barde sait quand il doit chanter et quand il doit faire silence, et tout ira bien.

**Druide.** Les pouvoirs du druide n'ont rien à voir avec les vôtres, toutefois vous respectez les pouvoirs de chacun. Vos intérêts coïncident rarement, mais selon le même principe ils ne s'opposent que très peu. Ainsi, votre relation tend à être cordiale, si ce n'est distante. Néanmoins, si vos aventures vous emmènent dans la nature, associez-vous à un druide si vous le pouvez, sa connaissance de la flore et des dangers du milieu sauvage peut vous sauver la vie. De même, si vous rencontrez une plante mouvante insensible aux attaques sournoises, laissez le druide s'en occuper pendant que vous protégez ses arrières.

**Ensorceleur.** L'ensorceleur est drôle à vivre mais problématique : vous ne savez jamais qu'elle est sa motivation secrète. Certains sont des gens de confiance, d'autres ne le sont pas, ils sont si mielleux que vous ne l'apprenez que trop tard. Faites en sorte de démontrer fréquemment et clairement à l'ensorceleur du groupe pourquoi il est préférable que vous soyez vivant plutôt que mort. Appréciez sa compagnie, laissez le groupe profiter de ses pouvoirs, mais ne lui faites jamais plus confiance qu'il est nécessaire.

**Guerrier.** Qui n'aime pas le guerrier ? Il se tient en première ligne, ce qui vous permet de la contourner et d'accomplir vos attaques sournoises. Il encaisse les dégâts que vous auriez dû prendre. Il défonce les rares portes que vous n'avez pu délicatement ouvrir. Et il vient à la rescousse lorsque vous tombez sur un problème insurmontable lors de vos reconnaissances. Votre vie serait bien plus dure sans le guerrier du groupe et une occasionnelle et fraternelle tape dans le dos décontractera ce gros lourdaud et lui montrera que vous l'appréciez. Maintenant, si seulement il pouvait éviter de faire autant de bruit.

**Magicien.** En terme de style, le magicien est aux antipodes de vous. Alors que vous partez devant en éclaireur pour ramener des informations, il se blottit dans l'endroit le plus sûr de l'ordre de marche. Vous êtes dans le donjon pour trouver des richesses, lui pour nourrir sa passion de toujours plus de magie. Sans magicien et tous les pièges magiques qu'il crée, votre travail ne serait pas aussi difficile mais le butin serait aussi moins attrayant. La seule chose que vous avez en commun est votre sens aigu de la stratégie. Chacun de vous, lors d'un combat, cherche à optimiser sa contribution. Vous, à l'aide d'une attaque sournoise au bon endroit, et lui avec le bon sort au bon moment. Vous travaillez très bien en équipe et chacun peut compléter les forces de l'autre.

**Moine.** Selon vos critères, le moine est tout simplement étrange. Ses pouvoirs se combinent fort bien avec les vôtres, mais vous êtes éloignés par un fossé d'incompréhension. Autant que vous le sachiez, il n'est pas là pour le butin ou l'excitation. Avec sa façon de se déplacer et ses talents de combattant il pourrait faire un grand roublard, mais il dirige toute son attention vers l'introspection plutôt que les jolis objets à portée de main. Un moine peut être très utile dans un groupe, mais vous ne savez jamais comment vous comporter avec lui.

**Paladin.** Il est vraiment merveilleux ! C'est une machine de combat, un altruiste dans l'utilisation de ses pouvoirs curatifs, et uniquement intéressé par son dû dans le partage des trésors. Vous pouvez avoir de très bonnes relations de travail avec le paladin du groupe tant que vous fixez les règles dès le début. Faites-lui comprendre que vous êtes un esprit libre et que vous n'êtes pas sous sa juridiction, sauf si c'est le cas. Et dans cette hypothèse, vous devez montrer des trésors de prudence chaque fois que vous devrez faire quelque chose que votre ami paladin n'approuve pas.

**Prêtre.** Chaque fois qu'un piège vous saute à la figure ou qu'une attaque sournoise se passe mal, le prêtre devient votre meilleur ami. Assurez-vous que vous entretenez de bonnes relations avec lui et qu'il est prêt à courir lorsque vous en avez besoin. Et si le donjon se révèle être plein de mort-vivants, restez collé à lui, comme son ombre. Ne le laissez pas penser qu'il pourrait s'inquiéter de votre moralité. Faites en sorte qu'il respecte vos talents autant que vous respectez les siens.

**Rôdeur.** Vous avez certainement plus en commun avec le rôdeur qu'avec tous les autres membres du groupe. Vous êtes tous les deux conscients de l'importance de la discrétion, de faire des reconnaissances en terrain inconnu, et de la nécessité de privilégier l'anonymat plutôt que la gloire. La seule chose qui vous divise est le fait qu'il se contente de vivre à la dure, alors que vous appréciez des choses plus raffinées de la vie. Cependant, vous pouvez toujours compter sur le rôdeur pour faire le boulot quelles que soient les difficultés.

# LE BARDE

*« Ça me rappelle une chanson, quelque chose comme ça… »*

*— Devis.*

## Rôle dans la campagne

Ami de tous, le barde est le plus accessible de tous les jeteurs de sorts profanes, moins « dans sa tour d'ivoire » que le mage et moins



dangereux que l'ensorceleur. Bien qu'il partage beaucoup de compétences avec le roublard, il ne partage pas son impopularité de criminel. La plupart des gens l'accueillent à bras ouverts comme un amuseur talentueux, ou au moins le tolèrent comme quelqu'un de relativement inoffensif. Le barde est un des seuls personnages à évoluer librement dans toutes les couches de la société et chez tous les humanoïdes. Son luth et son habit bigarré sont des passeports pour tous les endroits où l'on apprécie la bonne musique, de la plus bucolique des forêts elfiques à la plus profonde tanière gobeline.

La tolérance générale envers les bardes en fait d'excellents messagers pour collecter et distribuer les nouvelles où leur errance les mène. Seul le sot ou le fou tuera un barde avant de l'avoir fait parler pour savoir ce qu'il sait. Bien sûr, une fois que ses geôliers l'ont laissé parler, tout barde digne de se nom pourra non seulement les convaincre de le libérer, mais aussi les fera s'épancher de la dureté de la vie sur son épaule compatissante ! Naturellement, un barde doit faire attention de ne pas abuser de ce genre de confiance. Si les bandits épargnent sa vie, il ferait mieux de ne pas essayer de les égorger la nuit venue ou de révéler leur cachette à la milice locale. Car ce genre de comportement se sait rapidement et mettrait en danger tous les autres bardes.

C'est pour cette raison que les bardes se donnent beaucoup de mal pour faire circuler des histoires à propos de la chance que l'on obtient en traitant correctement les bardes. Plus d'un troll a entendu l'histoire d'un des siens qui est mort dans d'atroces douleurs stomacales après avoir mangé un barde, dans la même veine beaucoup d'ogres connaissent l'histoire du barde captif qui valait une rançon de roi. Certains des humanoïdes les plus crétins peuvent avoir des difficultés à faire le lien entre le teneur de harpe à qui ils défoncent le crâne et les « bardes » mentionnés dans ces histoires, mais toute aide est bonne à prendre. Les bardes continuent donc leurs efforts pour entretenir le mythe du barde qui porte chance.

Dans la plupart des campagnes, le barde est soit un amuseur au cœur léger soit un intermédiaire de confiance. Il n'est pas inhabituel que les bardes servent de hérauts ou d'ambassadeurs car ils ont la parole facile. Certains bardes sont même devenus, rarement, les dirigeants d'une cité, simplement car ils étaient la personne la plus connue et la plus aimée de la ville. Mais les bardes préfèrent généralement éviter de telles attaches, car les responsabilités restreignent leur liberté de mouvement et les empêchent de rencontrer de nouvelles personnes. Et quand il s'agit de savoir ce qui est préférable pour visiter de nouveaux endroits et rencontrer de nouvelles personnes, il n'y a rien de mieux que partir à l'aventure.

## Rôle dans le jeu

Par nature, le barde est le touche-à-tout. Il excelle vraiment dans les situations non violentes, mais peut se rendre utile dans un combat, spécialement s'il prend le don Botte secrète et se concentre sur les armes légères et rapides.

Si vous êtes un barde, votre meilleure stratégie consiste à garder profil bas et ne jamais paraître comme une menace immédiate. Les ennemis intelligents prennent habituellement pour cible ceux qu'ils pensent être la plus grande menace, assurez-vous donc qu'ils choisissent quelqu'un d'autre. Ils peuvent choisir le magicien ou l'ensorceleur pour limiter la magie offensive, le prêtre pour stopper les récupérations de point de vie, le guerrier, le barbare, le paladin ou le moine pour réduire les dégâts encourus ou même le roublard pour se prémunir des vicieuses attaques sournoises. Alors que les adversaires ont leur attention concentrée sur vos camarades, vous pouvez jouer votre rôle. Votre musique de barde améliore le moral de vos équipiers, brise la cohésion des ennemis et contre les effets à base de son pouvant blesser vos amis. De plus, vos contresorts pourraient bien sauver le groupe. Si vous devez participer au combat, vous êtes à même d'y contribuer

puisque vous disposez de capacités de combat et de possibilités d'incantations magiques respectables.

Ne l'oubliez jamais, un groupe avec un barde est toujours meilleur que sans. Sa musique de barde améliore les talents de chacun en fournissant des bonus de moral au combat, aux compétences d'exploration et de précaution. Le savoir bardique fournit des indices et des informations. De plus, le barde peut servir d'homme orchestre. Ses sorts profanes peuvent renforcer l'arsenal du magicien et de l'ensorceleur. Ses capacités de combat peuvent aider durant une mauvaise bataille. Son savoir de barde et ses compétences en Renseignements peuvent compléter à merveille les divinations du prêtre. Bien qu'il ne soit pas compétent en matière de serrures et de pièges, il peut faire un honnête éclaireur s'il a besoin de se faufiler discrètement pour aller voir ce qu'est devenu le roublard.

Le bon sens voudrait qu'un groupe d'aventuriers standard soit constitué d'un prêtre, d'un guerrier, d'un roublard et d'un magicien. Cette composition assure que le groupe dispose de capacités curatives, combatives, d'éclaireur et de l'artillerie de la magie profane. Si ce genre de groupe désire ajouter un cinquième membre, le barde serait le choix le plus judicieux. Il est vrai qu'un barbare ou un moine rendrait le groupe plus offensif, qu'un mage améliorerait les capacités profanes d'incantations magiques, qu'un paladin pourrait assister le guerrier en première ligne, qu'un rôdeur ajouterait à la fois ses capacités combatives et ses compétences dans les contrées sauvages, et qu'un druide offrirait les mêmes compétences que ce dernier en plus de ses soins. Mais, seul le barde partage les compétences des quatre familles fondamentales d'aventuriers (ou « quatre familles fondamentales d'aliments pour monstres » comme le barde se plaît à dire). Il a des sorts profanes comme le magicien, des sorts de soins comme le prêtre, la discrétion du voleur et la combativité du guerrier. Chacun de ces personnages est meilleur que le barde dans son domaine, mais celui-ci peut être un renfort pour tout le monde, et être le deuxième meilleur magicien, éclaireur ou soigneur et être aussi un guerrier correct, ce qui n'est pas une mince affaire, et dans ce domaine aucune autre classe ne l'égale.

Pour cette raison, le barde excelle dans les aventures en solo. Chacune des quatre classes de personnage fondamentales se spécialise dans un domaine aux dépens des autres, mais le barde possède une part de toutes leurs aptitudes. Pour cette même raison, il est un excellent messager, un barde voyageant seul a plus de chance de finir une mission que tout autre personnage du même niveau.

En plus de sa musique de barde et de la grande variété de pouvoirs de classe, le barde a un autre tour dans son sac qu'il est le seul à posséder : le savoir bardique. Celui-ci peut fournir des informations primordiales pour résoudre un mystère ou un dilemme auquel fait face le groupe. Bien sûr, les personnages devront suivre et creuser les informations gagnées de cette manière, le MD ne doit pas être obligé de dévoiler tous les secrets de l'aventure sur un jet réussi de savoir bardique. Par contre, le barde doit devenir un expert dans la collecte et l'examen d'indices selon des angles différents, pour comprendre comment ils s'articulent avec les autres événements du jeu.

Un jet réussi de savoir bardique est aussi un moyen pratique pour le MD de donner des pistes d'aventures. Toutefois, le barde peut initier lui-même de nouvelles séries d'aventures en posant le bon type de questions. Un MD observateur pourra utiliser ces indices pour déterminer quels genres d'aventures les joueurs apprécient le plus.

## Motivations

La capacité d'adaptation est la plus grande force du barde. Il est le bienvenu partout, du manoir le plus huppé au plus sordide bistrot, et il se sent bien quel que soit le lieu où il se trouve. Partout où il va, il entend de nouvelles chansons, essaye de nouveaux instruments locaux, interroge les témoins de faits marquants (qu'ils aient eu lieu il y a deux semaines ou deux générations), en un mot se mêle au plus grand nombre. Puis il range tout ce nouveau savoir dans des blocs-notes qui s'épaississent tout au long de sa vie. Les esprits chagrins relèguent le barde à un personnage pétri de superficialité, mais c'est oublier l'essentiel : le barde aime sincèrement les gens et les gens le lui rendent bien.

Certains bardes se voient comme les héritiers d'une tradition admirable. Ils recherchent pour archiver et préserver les veilles chansons, pour que tout le folklore des temps anciens puisse survivre et trouver un nouveau public. D'autres bardes sont des compositeurs dans l'âme, toujours à l'affût d'une nouvelle ligne musicale, prêts à tisser un nouveau pan de la grande trame de la mélodie. Alors que d'autres encore se servent de la musique pour se faire accepter des personnes les plus antipathiques et rencontrer les gens dans leurs propres demeures pour leur conter des histoires fascinantes. Les paragraphes suivants examinent chacune de ces motivations.

**Le compositeur.** Pour ce barde, la musique est une forme d'expression, un art qui rapproche les personnes quelles que soient leurs origines, leurs races et leurs cultures. À travers le langage universel de la musique, il peut montrer à tous ces gens venant de mondes différents comment en fait nous faisons partie d'un grand tout. La plupart de ceux qui ne sont pas bardes voient le compositeur comme un être égocentrique seulement intéressé par la démonstration de ses sensations les plus profondes à tous ceux qui veulent bien l'entendre. Rien ne peut être aussi éloigné de la réalité, si le compositeur regarde au plus profond de lui-même, c'est seulement pour rechercher un terrain d'entente avec tous. Il cherche toujours des moyens de partager cette musique qui l'enchante tant.

Un compositeur cherche à laisser le monde plus riche qu'il ne l'a trouvé, une motivation rare chez un aventurier. Il part à l'aventure pour rencontrer de nouvelles personnes et pour découvrir leur musique. C'est peut-être en faire trop, pour au bout du compte tomber sur un public antipathique, mais le barde n'abandonnera jamais de chercher ceux qui partagent ses sensations et sa passion pour la musique.

**L'érudit.** Chercheur et archiviste de musiques perdues, ce barde est toujours en quête de chansons qu'il n'avait jamais entendues auparavant. Lors de la visite d'une nouvelle région, il demande immédiatement aux indigènes de lui chanter toutes les chansons qu'ils connaissent. Parfois, il peut reconstituer une romance oubliée à partir de plusieurs fragments musicaux trouvés dans les régions environnantes. La genèse de ces musiques est aussi d'un grand intérêt pour l'érudit car il crée de nouvelles musiques qui préservent pour la postérité les détails d'événements récents.

Sorte de sage ambulant qui conserverait sa bibliothèque dans son cerveau, l'érudit est inégalé dans sa capacité à retrouver des informations. Son savoir bardique est étendu et précis, incluant tous des événements qui ont inspiré la chansonnette satirique racontant les malheurs du duc Kroten, jusqu'à la connaissance des derniers mots

de l'ultime impératrice de Suel avant qu'elle ne périsse sous la Pluie de feu incolore. Il n'y a pas de limite à ce qu'il peut extirper de sa mémoire, et aux efforts qu'il est prêt à faire pour apprendre une nouvelle chanson ou récupérer un poème épique perdu.

Toutefois, à la différence du sage, un érudit ne garde pas le savoir comme un trésor à dissimuler, mais plutôt comme une denrée à partager avec tous ceux qu'il rencontre. L'érudit est une coupe trop pleine prête à déborder à la moindre sollicitation. En d'autres mots, un poète disait : « Bienheureux celui qui apprend car il sera heureux d'enseigner. »

**L'artiste.** Bien sûr, il existe des bardes qui ne se glorifient que de l'attention qu'on leur porte. Ce sont des vedettes, tout du moins à leurs yeux et ils se donnent toujours en spectacle, où qu'ils aillent.

Bien sûr, un barde artiste est un monstre de vanité, mais parfois d'une façon si franche et désarmante que les autres trouvent facile de lui pardonner (le fait qu'il soit remarquablement charismatique joue en sa faveur). Chacune de ses actions est calculée pour recevoir ce qu'il désire le plus : de l'attention.

Beaucoup de ces bardes sont très talentueux et le savent fort bien. Quelques-uns sont heureux dans leur mégalomanie et formellement convaincus qu'ils sont la personne la plus importante sur terre. D'autres ne sont pas sûrs d'eux, cyclothymiques, et ont continuellement besoin d'être admirés. La seule véritable vertu qu'ils partagent tous, est l'absolue dévotion à leur talent. Les artistes peuvent être de véritables plaies en aventure, car ils refuseront de faire tout ce qu'ils considèrent « indigne » d'eux, mais personne ne peut contester leur talent ou leur ferveur.

**Le bavard.** La plupart des bardes aventuriers tombent dans cette catégorie. Bavard n'est peut-être pas un terme dont ils se qualifieraient, mais il n'en reste pas moins que c'est une exacte description de ce qu'ils sont.

Un bavard se fait vite des amis. Après être arrivé depuis un jour dans une nouvelle ville, il sait mieux ce qui se passe que quelqu'un y vivant depuis sa naissance. Les gens se confessent à lui, car il déborde de l'envie de connaître leur vie et n'est pas avare de confidences sur la sienne. En faisant correspondre leurs préoccupations avec des morceaux choisis de son répertoire, le bavard fait comprendre à ses auditeurs que d'autres sont passés par les mêmes difficultés. Cela lui donne une proximité émotionnelle avec ceux qui ont vécu ces aléas de la vie.

Le savoir bardique du bavard tend à être un fourre-tout, il est très précis pour les régions visitées par le barde mais plus parcellaire pour les autres. Toutefois, il peut faire des parallèles entre la situation à laquelle il est confronté et des événements semblables qui se sont déroulés il y a un mois ou mille ans.

Partager l'intimité d'autant de monde fait du bavard un juge averti de la personnalité des gens. Étonnamment, il se révèle une vraie « tombe » quand il s'agit de garder un secret, car c'est la contrepartie à l'état d'homme de confiance. Le style de vie nomade du barde permet aux bavards de rencontrer de nouvelles personnes et revoir de vieux amis régulièrement.

## Relations avec les autres classes

Bien qu'il puisse exister des cas particuliers, certains éléments sont vrais pour la plupart, si ce n'est la majorité des membres d'une classe. Si vous êtes un barde, vous pouvez trouver dans les paragraphes suivants de bons conseils pour cohabiter avec les autres aventuriers.

**Barbare.** Il a un goût affirmé en musique, surtout pour les chants guerriers, les longues lamentations et les récits épiques des héros anciens. Tout ça c'est très bien, néanmoins il tend à être impatient avec les représentants d'autres cultures. Cela veut dire qu'il peut charger un groupe d'étrangers avant même que vous aillez eut la chance d'échanger des salutations.

**Druide.** La nature est pleine de merveilleuses musiques, du chant d'oiseau à toute une variété de sons comme le bruissement des feuilles, le souffle du vent, le fracas d'un orage distant et le martèlement de la vague contre le rocher. Plus simple est votre musique, plus votre ami druide l'apprécie. Bien que sa conception du monde vous fascine, son choix de vie est trop éloigné du vôtre.

**Ensorceleur.** Dans un certain sens, vous et l'ensorceleur de l'équipe êtes les deux faces de la proverbiale pièce. Chacun de vous utilise sa forte personnalité comme base de sa profession, mais vous préférez la voir comme l'outil de votre séduction. Pourtant certains ensorceleurs semblent satisfaits d'être redoutés autant que d'être appréciés, quel dommage ! Pourtant, vous restez partisan de la présence de l'ensorceleur dans le groupe et peut-être même, si l'impensable se produisait, si vous ne pouviez plus être barde, ensorceleur pourrait être un choix séduisant de carrière.

**Guerrier.** Le guerrier est le sel de la terre. S'il n'avait pas été là, vous seriez mort plusieurs fois déjà et vos instruments auraient déjà été brisés. Le guerrier est une âme simple qui reste stoïque face à son dur labeur, encore et encore, donjon après donjon. Pour lui montrer votre gratitude, vous leur jouez sa musique favorite, encore et encore.

**Magicien.** Le magicien a les pouvoirs les plus ahurissants, mais il les paie au prix fort. Toute cette préparation, ces études, toute cette spontanéité gâchée, ça vous rendrait fou ! Vous respectez son expertise, il connaît plus de sorts que vous n'en connaîtrez jamais, mais franchement quelles carences. Faites en sorte de ne jamais lui montrer.

**Moine.** Il vous fascine, mais vous ne le comprenez absolument pas. Son esprit n'est que pur mental, au lieu d'être mélodie, en fait il écoute le silence dans sa recherche de paix intérieure. Au lieu de se tourner vers les gens pour créer des liens, il se replie au plus profond de lui-même. Pourtant, vous faites de votre mieux pour l'ouvrir au monde, si seulement il pouvait vous relater les légendes de son ordre et de sa contrée d'origine, quel chant vous pourriez composer !

**Paladin.** Ne prend-il jamais de vacances ? Il est le plus gentil, amical, magnifique parmi toutes les personnes que vous avez rencontrées, à l'exception bien sûr des autres bardes, mais il n'a pas le sens de la mesure. La vigilance éternelle, c'est très bien, mais même un paladin a le droit à un ou deux jours de repos pour se divertir et penser à autre chose. Jusqu'au jour où ce sera possible, c'est votre lot d'alléger le fardeau de votre ami le paladin avec une de ces entraînantes et va-t-en-guerre marches militaires.

**Prêtre.** La musique liturgique et les cantiques sont partie intégrante de toutes les croyances. Cependant, votre ami prêtre semble considérer cette glorieuse musique comme un aspect secondaire ou extérieur à la religion, bien sûr utile mais pas essentiel. Vous essayez par la démonstration de votre art de lui prouver que ce n'est pas le cas.

**Rôdeur.** Les forêts sont très agréables mais il faudrait être fou pour vouloir y passer sa vie ! Encore, le druide a une excuse pour rester proche de ses plantes et ses animaux puisqu'il en a la charge,

mais pour le rôdeur, c'est simplement l'amour de la nature qui le motive. Bien sûr, vous le respectez, quelques-uns de vos meilleurs amis sont des rôdeurs mais ils ont quelque chose qui ne va pas, pauvres garçons.

**Roublard.** Le pote ! Si vous n'aviez pas eu la chance d'être un barde, vous auriez pu devenir roublard. Vous avez beaucoup en commun avec votre copain le roublard, un je-ne-sais-quoi pour la discrétion et le sens aigu du fait qu'il est préférable d'éviter le combat quand on le peut. Il faut admettre que vous n'avez jamais maîtrisé son truc pour les attaques sournoises mais il n'a pas vos sorts, votre musique ou votre prestance. Soyons clair, vous faites un duo terrible. Vous êtes toujours content de partir en aventure avec lui et lui seul peut vous placer dans des situations (ou problèmes) aussi imprévisibles et passionnants.

# OPTIONS SPÉCIALES DE COMBAT

Cette partie examine trois options de combat fréquemment utilisées par les roublards et les assassins : la prise en tenaille, l'attaque au garrot et l'attaque sournoise. Les règles pour le garrot sont nouvelles, les autres sont des précisions et extensions des règles présentées dans le *Manuel des Joueurs*.

## Situations inhabituelles de la prise en tenaille

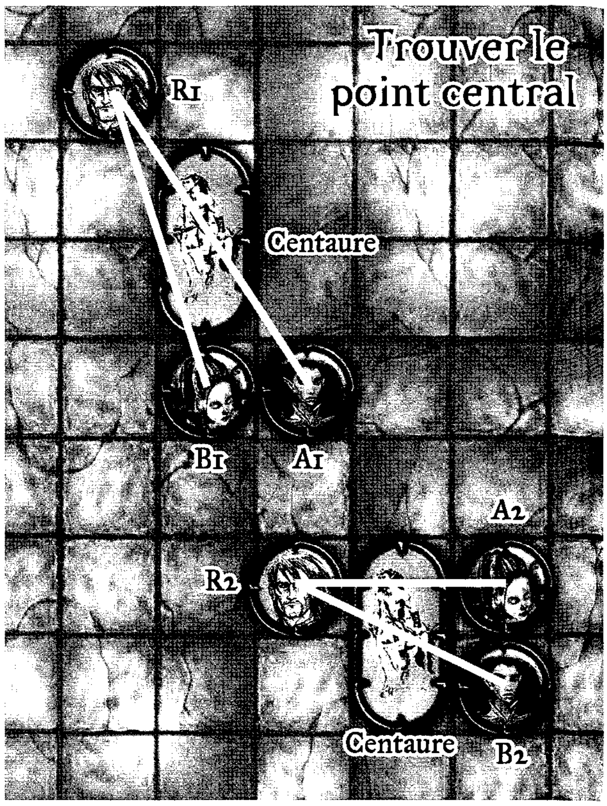
Habituellement la prise en tenaille est simple : deux personnages sont postés de part et d'autre d'une même créature. Mais que se passe-t-il si la créature en question occupe plus d'une case ou qu'un attaquant utilise une arme avec une allonge importante ? Les schémas suivants expliquent les nuances des règles de la prise en tenaille.

Les personnages qui utilisent des armes avec une allonge importante compliquent les situations de combat. D'abord, vous devez trouver de quelle case l'attaque provient, en fait, la case la plus directe entre l'attaquant et le défenseur. C'est généralement évident, mais vous pouvez dessiner une ligne droite imaginaire entre le point central de l'attaquant et le point central du défenseur si ce n'est pas clair. Déterminez alors la prise en tenaille comme si l'attaquant était dans la case entre les deux protagonistes.

### Trouver le point central

Si vous utilisez une grille de cases pour les combats, la façon la plus simple pour savoir si deux personnages prennent en tenaille un adversaire, est de relier les deux points centraux des alliés par une ligne. Si cette ligne passe par deux côtés opposés de la créature que vous attaquez, alors vous la prenez en tenaille. Si cette ligne droite ne fait que couper deux côtés adjacents de la créature, alors vous ne la prenez pas en tenaille. Par exemple, le roublard en position R1 sur le schéma intitulé Trouvez le point central, prend en tenaille le centaure s'il a un allié en position A1, car la droite qui relie les deux positions passe par deux côtés opposés du centaure. Mais si un allié se poste en position B1, il n'y a pas de prise en tenaille, car la droite qui relie les deux positions passe par un côté long et un côté court du pion du centaure (l'arrière de la créature), mais ne passe pas par les deux côtés longs.

Généralement, pour prendre en tenaille votre adversaire, il n'y a qu'une position possible où se poster pour votre allié. Mais si votre adversaire occupe plus d'une case sur la grille, vos alliés ont




davantage de choix. Le roublard en position R2 sur la première carte prend en tenaille le centaure que son allié se tienne en position A2 ou B2, car chacune des droites qui relient les protagonistes opposés passe par deux côtés opposés de l'ennemi. Pour ce qui est de la prise en tenaille, chacune des cases est considérée « directement à l'opposé » du roublard.

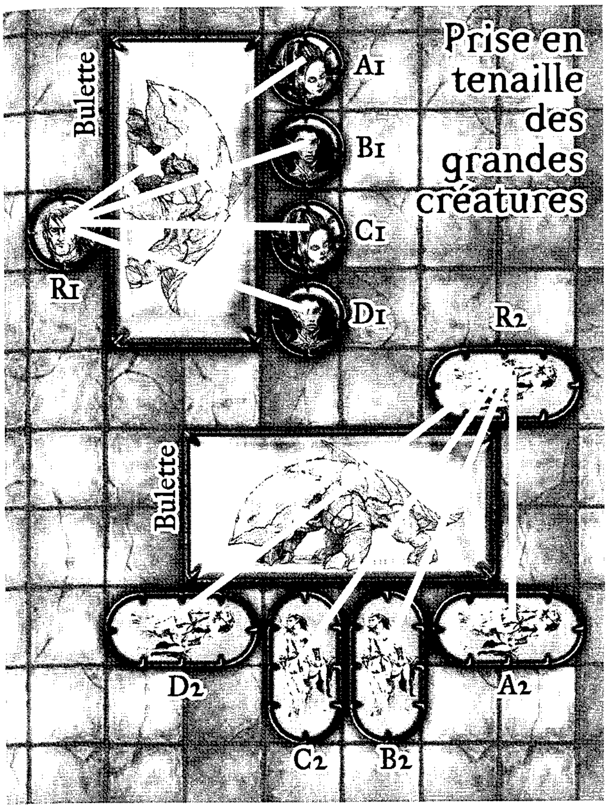
### Prise en tenaille des grandes créatures

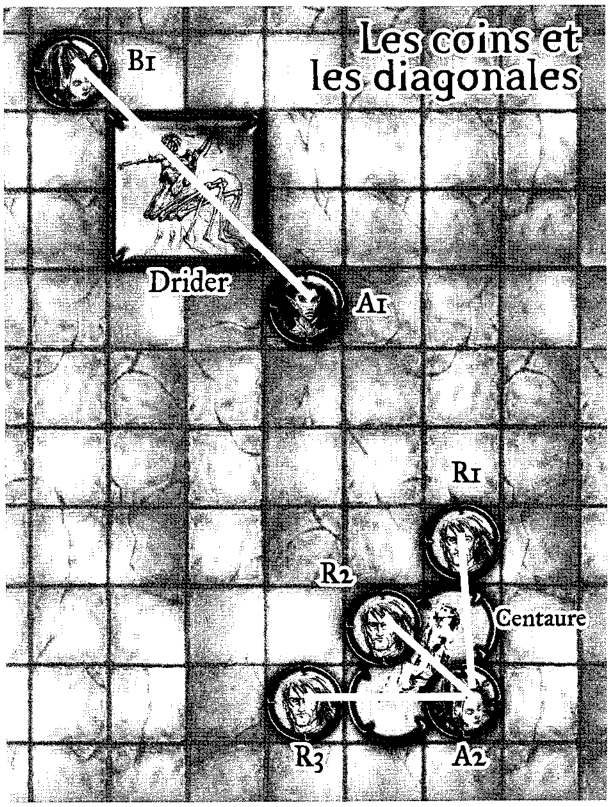
Il est plus facile de prendre en tenaille des grandes créatures que des petites. Le roublard adjacent à la bulette en position R1 sur le schéma intitulé Prise en tenaille des grandes créatures, prend en tenaille s'il a un ou des allié(s), et/ou en position A1, et/ou en position B1, et/ou en position C1 et/ou en position D1. Mieux, tous ses alliés ont les bonus de prise en tenaille car un personnage en position de « cale » peut donner des bonus de prise en tenaille à plusieurs alliés.

Si votre PJ ou ses alliés occupent plus d'une case, le même principe s'applique, tirez simplement une ligne entre le point central de la surface du pion du personnage et pas seulement d'un des centres d'une des cases de ce pion. Le centaure roublard en position R2 ne prend pas en tenaille la bulette avec le centaure en A2, mais il prend en tenaille avec les centaures en position B2, C2 et D2. Les droites partent bien du véritable centre des centaures et non pas du centre d'une des cases.

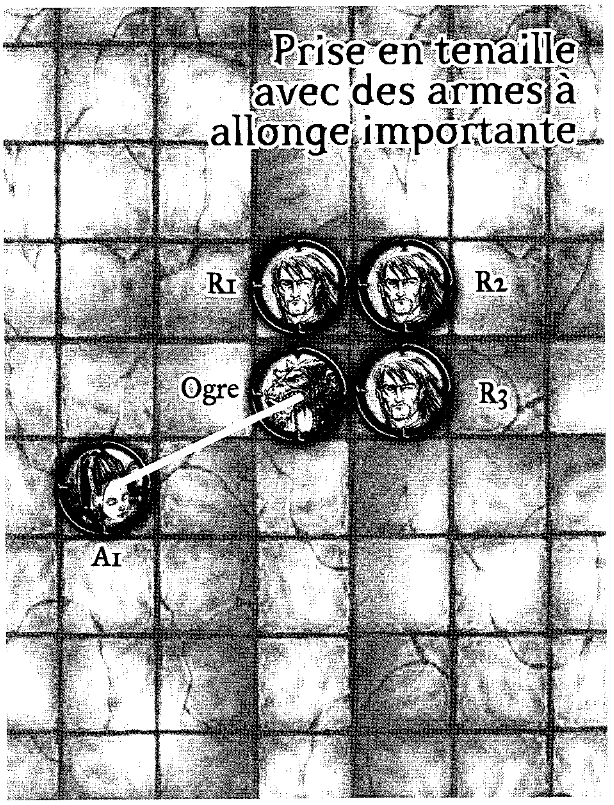
### Prise en tenaille avec des armes à allonge importante

Sur le schéma intitulé Prise en tenaille avec des armes à allonge importante, le guerrier avec la coutille en position A1 fournit clairement un bonus de prise en tenaille pour un des trois roublards en position R1, R2, R3. Mais pour lequel des trois ? Pour le savoir, tirez




une ligne entre le point central du guerrier en A1 et le point central de la cible (ne tirez pas de ligne entre le guerrier et les alliés, pas encore). Puis regardez où cette ligne coupe la case de l'ennemi. La case adjacente à ce point est la localisation de l'origine de l'attaque.




Maintenant, utilisez normalement les règles habituelles pour déterminer qui prend en tenaille qui, en utilisant la case (trouvée avec le procédé ci-dessus) comme position de référence du combattant. Dans l'exemple, le roublard posté en R3 profite des bonus de prise en tenaille mais pas les deux autres (R1 et R2).

### Les coins et les diagonales dans les prises en tenaille

Si une ligne droite reliant deux alliés passe en diagonale par les deux coins opposés de la case d'un ennemi, alors les alliés le prennent en tenaille. Par exemple, sur le schéma intitulé Les coins et les diagonales dans les prises en tenaille, les personnages en A1 et B1 prennent en tenaille le drider car la ligne qui relie les points centraux des deux alliés passe par les coins opposés, avant-gauche et arrière-droite de la zone de la créature.

Voici une application encore plus complexe des règles sur les coins et côtés opposés : un allié qui se tient en position A2 donne les bonus de prise en tenaille aux alliés postés en R1, R2 et R3. L'allié en position A2 aide les roublards en R1 et R3 à obtenir un bonus de prise en tenaille, car les lignes le reliant à ceux-ci passent par deux côtés opposés de la zone de l'ennemi. Il aide le roublard en position R2 à obtenir un bonus de prise en tenaille car la ligne le reliant à celui-ci passe par les coins opposés de la case de l'ennemi, dans ce cas le coin supérieur gauche et le coin inférieur droit.

## Attaques sournoises

La règle générale pour une attaque sournoise dit qu'un roublard obtient les bonus aux dégâts pour une attaque sournoise : « Chaque fois que la cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus à la Dextérité (qu'elle en ait ou pas) ou que la cible est prise en tenaille par

le roublard ». Vous trouverez ci-après quelques cas de figure spécifiques qui vous permettront d'obtenir vos bonus aux dégâts.

- C'est le round de surprise et votre adversaire n'agit pas dans ce round ou n'a pas encore agi.
- C'est le premier round de combat et votre adversaire n'a pas encore agi.
- Vous prenez en tenaille votre adversaire.
- Vous êtes invisible et votre adversaire n'a aucun moyen de vous voir.
- Votre adversaire est aveugle.
- Votre adversaire est agrippé par quelqu'un d'autre que vous.
- Votre adversaire est en train d'escalader, marcher sur une corde ou toute situation qui peut potentiellement lui faire perdre l'équilibre.
- Votre adversaire est en train de courir
- Votre adversaire est étourdi.
- L'une des valeurs de caractéristique de votre adversaire est à 0 (mais si c'est la Constitution, oubliez l'attaque sournoise, il est déjà mort).
- Votre adversaire est recroquevillé.
- Votre adversaire est paralysé ou *immobilisé.*
- Votre adversaire est endormi, ligoté ou inconscient.

Très important, si votre ennemi est immunisé aux attaques sournoises de par son type de créature ou toute autre raison, toutes les techniques pour passer une attaque sournoise sont vaines. Même si une des conditions décrites ci-dessus s'applique, vous ne pouvez pas obtenir les dégâts supplémentaires de l'attaque sournoise. Par contre, beaucoup de ces situations confèrent d'autres avantages.

## Attaques au garrot

Un garrot est plus difficile à utiliser que la plupart des armes, car il réclame de planifier son action pour avoir une chance raisonnable de succès. L'attaque au garrot utilise les règles de lutte du chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*, plus quelques modifications.

**Attaque d'opportunité :** en attaquant au garrot, vous permettez à votre cible de vous porter une attaque d'opportunité. Si cette attaque d'opportunité vous inflige des dégâts, alors votre attaque au garrot échoue.

**Amener le garrot en place :** pour attaquer avec un garrot, vous devez d'abord passer l'arme par-dessus la tête de votre adversaire et la placer au niveau du cou. Vous devez donc être capable d'atteindre la tête de votre adversaire. Ce qui veut dire que vous ne pouvez garrotter un adversaire de plus de deux tailles supérieures à la vôtre, sauf s'il gît à terre, est assis ou que vous l'attaquez de dessus.

Si vous pouvez atteindre la tête de votre cible, vous devez réaliser une attaque de contact de corps à corps pour l'agripper. À la différence des attaques de contact normales, celle-ci ne vous permet pas d'ignorer tous les bonus d'armure de votre adversaire. Si le cou de votre adversaire est protégé, vous pouvez être gêné pour placer le garrot correctement. Pour déterminer la classe d'armure de votre adversaire contre les attaques au garrot, utilisez son modificateur de taille (voir les Valeurs de combat au chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*), plus tous les modificateurs d'armures spéciales qui s'appliquent normalement.

| Type d'armure | CA de la cible contre les attaques au garrot |
|---|---|
| Armure naturelle | procure la protection normale (égale au bonus d'armure naturelle) |
| Harnois | procure un bonus d'armure de +4 |
| Gorgerin | procure un bonus d'armure de +10 |
| Collier de cuir | procure un bonus de +4 |

Si vous n'arrivez pas à toucher avec votre attaque de contact, votre attaque au garrot échoue. Si vous avez le droit de réaliser plusieurs attaques par round, vous pouvez tenter successivement plusieurs attaques au garrot avec des bonus de base déclinant à l'attaque, comme d'habitude.

**Étranglement :** réalisez un jet de lutte (voir Lutte au chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Si vous réussissez, vous pouvez commencer l'étranglement. Vous causez immédiatement à votre adversaire 1d6 ou 1d8 points de dégâts, en fonction du type de garrot. Votre modificateur de Force s'applique à ces dégâts et si ce modificateur est un bonus, vous infligez une fois et demie ce bonus, car vous utilisez vos deux mains pour cette attaque.

Si vous ratez ce jet de lutte, vous ne commencez pas l'étranglement et ne causez aucun dégât.

Votre adversaire se libère de votre garrot et n'est plus considéré comme agrippé par vous. Vous ne ratez pas automatiquement vos jets de lutte contre les adversaires qui font deux tailles de plus que vous, comme c'est le cas des jets de lutte normaux. Si vous réussissez votre attaque, « vous assurez votre prise » sur votre adversaire.



**Venir au contact de l'adversaire** : sauf si vous utilisez un garrot verrouillable pour faire votre attaque, vous devez rentrer en contact au plus près de votre adversaire pour maintenir votre étranglement. Se déplacer déclenche une attaque d'opportunité provenant de tout autre ennemi présent, mais pas de votre cible.

**Maintenir une attaque au garrot** : une fois que vous avez un garrot de corde ou de fil de fer en place, que vous avez réussi votre jet de lutte et que vous êtes venu au contact de votre adversaire, vous pouvez continuer à causer des dégâts grâce à un jet réussi de lutte autant de fois qu'il vous est permis de tenter ce jet. S'il vous est permis de faire plusieurs attaques par round, vous pouvez tenter plusieurs jets de lutte chaque round pour faire des dégâts. Chaque fois que vous réussissez un jet de lutte, vous faites des dégâts avec le garrot, modifiés par votre modificateur de Force. Le garrot reste en place jusqu'à ce que vous relâchiez l'étranglement ou jusqu'à ce que votre adversaire arrive à vous empêcher de maintenir votre prise (voir les règles de lutte au chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*).

À moins que vous n'utilisiez un garrot à verrouillage, vous et votre adversaire êtes considérés en situation de lutte tout le temps que vous maintenez votre attaque au garrot. Vous ne pouvez pas tenter d'immobiliser votre adversaire tant que vous maintenez votre attaque au garrot, comme vous ne pouvez pas tenter une attaque avec une autre arme.

**Pendant que vous êtes garrotté** : être garrotté est identique au fait d'être en situation de « maintien de prise », sauf que vous subissez des dégâts normaux. Vous pouvez tenter d'échapper au garrot en réalisant un jet de lutte à votre tour de jeu. Si vous avez plusieurs attaques, vous pouvez tenter de vous échapper plusieurs fois. Vous pouvez aussi tenter d'attaquer avec une arme légère. Les jeteurs de sorts peuvent lancer les sorts ne nécessitant pas de composantes verbales (V) et/ou gestuelles (G). De plus il vous faut avoir en main les composantes matérielles (M) ou le focaliseur (F) pour jeter un sort. Si toutes ces conditions sont réunies et que vous lancez un sort, vous devez réussir un jet de Concentration (DD 20 + niveau du sort) pour éviter de le perdre.

Couper le garrot en passant une lame entre le garrot et la gorge est possible, mais difficile. Vous devez utiliser l'option de combat attaquer un objet. Comme le garrot est une petite arme, sa classe d'armure est de 11, mais étant enfoncé dans votre gorge il bénéficie d'un bonus d'abri de +10 à sa classe d'armure, soit un total de 21. Enfin, vous subissez une pénalité de circonstances de –4 à votre attaque car il est difficile de ne pas se blesser au cou dans l'opération. Vous ne pouvez pas utiliser l'action de désarmement contre un adversaire avec un garrot enroulé autour de votre cou.

**Stratégie** : le garrot est une bonne arme pour les attaques surprises contre un seul adversaire, lorsqu'il y a une bonne chance de surprendre la cible. C'est pour cela qu'elle est l'arme de prédilection des assassins, espions et autres voleurs sournois. Par contre, c'est une médiocre arme de corps à corps contre des adversaires en groupe puisqu'il laisse l'utilisateur à la merci des attaques des amis de la cible, pendant qu'il maintient en position le garrot et attend la mort de la victime. Bien qu'ils soient rares, les garrots à verrouillage sont excellents pour détourner notablement l'attention, puisque les amis et la victime arrêtent généralement toute poursuite de l'agresseur pour délivrer leur compagnon du garrot.

# CHAPITRE 6 : LES SORTS

La musique fait tant partie de la vie du barde qu'elle se mêle à toutes ses activités. Ainsi, ce n'est pas une surprise si de nombreux sorts de barde présentés ici sont liés à la musique par leur nom et leur nature.

Les membres de la classe de prestige des assassins tendent à considérer les sorts magiques sous leur aspect pratique, voire utilitaire. Ces sorts sont des outils, au même titre qu'un garrot, du poison ou une sarbacane. Les nouveaux sorts d'assassin de ce chapitre complètent à merveille leur panoplie.

## NOUVEAUX SORTS D'ASSASSIN

### Sort d'assassin du 1er niveau

**Fourreau à éjection.** L'assassin a automatiquement l'arme en main.

### Sort d'assassin du 2e niveau

**Échappatoire.** Des poursuivants se trompent de direction 50 % du temps.

### Sort d'assassin du 3e niveau

**Absorption d'arme.** Dissimule une arme à l'intérieur du bras.

### Sort d'assassin du 4e niveau

**Œil du tireur d'élite.** Confère *vision dans le noir*, la possibilité de réaliser des attaques sournoises à distance jusqu'à une portée de 18 m avec une arme de distance, la possibilité de réaliser des attaques mortelles avec des armes de distance et un bonus de +15 au jet de Détection.

## NOUVEAUX SORTS DE BARDE

### Sorts de barde du niveau 0

**Accordage précis.** Accorde parfaitement un instrument de musique, le rendant instrument de maître, +2 aux jets de Représentation.

**Maths faciles.** Permet un décompte et un calcul des distances instantanés.

**Percussions.** Crée une illusion de tambour pour l'accompagnement musical.

### Sorts de barde du 1er niveau

**Berceuse.** Rend la cible somnolente ; –2 aux jets de Détection, Perception auditive et jets de Volonté contre *sommeil*.

**Bruit de fond.** Dissimule la musique de barde, la faisant passer pour autre chose.

**Chant serein.** Facilite la concentration, +1 sur les jets d'attaque ou un jet sélectionné.

**Joyeux vacarme.** Annule le *silence* magique.

## Sorts de barde du 2e niveau

**Convocation d'instrument de musique.** Convoque un instrument du type préféré du barde.

**Crescendo.** Confère des bonus croissants aux jets d'attaque.

**Fortissimo.** Double le volume d'un son, +2 au DD des sauvegardes et +1d6 points de dégâts aux attaques de type son.

**Harmonisation.** Regroupe les talents de plusieurs bardes pour conférer à l'un d'eux des degrés de maîtrise supplémentaires et temporaires en Représentation.

## Sorts de barde du 3e niveau

**Alléluia.** Augmente temporairement de +1 le niveau effectif des jeteurs de sorts divins d'alignement bon.

**Armes émoussées.** Divise par deux les dégâts des armes tranchantes et perforantes.

**Mélopée infernale.** Augmente temporairement de +1 le niveau effectif des jeteurs de sorts divins d'alignement mauvais.

**Repos réparateur.** Double la vitesse de guérison naturelle.

## Sorts de barde du 4e niveau

**Allegro.** Double la vitesse de déplacement et la distance maximale de saut.

**Arme spectrale.** Crée une arme quasi réelle.

**Chœur.** Crée des accompagnateurs musicaux spectraux, +2 aux jets de Représentation.

**Chorus harmonieux.** Le DD des jets de sauvegarde de tous les sorts que la cible jette augmente de 1d4+1 et les dégâts de tous les sorts de la cible augmentent de +1 par dé.

**Monnaie d'écoute.** Permet d'écouter de façon indiscrète, à distance.

**Ritournelle irrésistible.** Attire jusqu'à 1 DV par niveau de créatures se sentant obligées de suivre le barde.

**Zone de silence.** Empêche les oreilles indiscrètes d'écouter vos conversations.

## Sorts de barde du 5e niveau

**Chant de la discorde.** Oblige les cibles à s'attaquer entre elles.

**Danse résistible d'Otto.** L'auditeur ne met à danser, subissant un malus de circonstances de –2 à sa classe d'armure, ses jets de Volonté, de Concentration et de Connaissance des sorts.

**Improvisation.** Donne une réserve de bonus de chance de 2 points par niveau aux jets d'attaque, de compétence ou de caractéristique.

**Plainte de la destinée.** Force la cible à fuir ; 1d4 points de dégâts par niveau du jeteur de sorts, –2 aux jets de sauvegarde.

## Sorts de barde du 6e niveau

**Élève doué.** Donne temporairement des pouvoirs de barde à une autre créature.

**Fanfare.** Étourdit et assourdit les victimes du sort ; cause 4d6 points de dégâts aux créatures et 2d6 aux objets.

**Refrain entêtant.** Implante une ritournelle qui déconcentre ; pénalité de –4 sur les compétences liées à l'Intelligence, nécessité de Concentration pour jeter des sorts.

**Résonance de la matière.** Provoque 2d10 points de dégâts par round à une construction.

# NOUVEAUX SORTS

Les sorts de cette section sont présentés par ordre alphabétique.

## Absorption d'arme

Transmutation
**Niveau :** Ass 3
**Composantes :** V, G
**Temps d'incantation :** 1 action
**Portée :** contact
**Cible :** une arme touchée qui est en possession du jeteur de sorts
**Durée :** 1 heure/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (objet)
**Résistance à la magie :** oui (objet)

Le lanceur de sorts absorbe à l'intérieur même de son bras toute arme légère (même empoissonnée) qu'il peut toucher, sans aucun risque. L'arme doit être en sa seule possession. L'arme absorbée ne peut pas être sentie sous la peau et ne restreint en rien ses mouvements. Une arme absorbée ne peut être détectée, même par une fouille corporelle approfondie, toutefois une *détection de la magie* révélera une aura magique. Le seul indice de la présence de l'arme est une tache indistincte sur la peau dont la forme rappelle vaguement celle de l'arme en question. Lorsque l'assassin appuie à cet endroit (une action équivalente au fait de dégainer une arme) ou lorsque le sort prend fin, l'arme apparaît dans sa main et le sort cesse. Une arme magique intelligente a le droit à un jet de sauvegarde contre ce sort, mais ce n'est pas le cas pour les autres armes.

## Accordage précis

Transmutation
**Niveau :** Bard 0
**Composantes :** V, G, F
**Temps d'incantation :** 1 round
**Portée :** contact
**Cible :** un instrument de musique
**Durée :** 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Ce sort permet d'améliorer un instrument de musique ordinaire de telle façon qu'il devienne un instrument de maître. Pendant la durée du sort, l'instrument confère au musicien un bonus de circonstances de +2 au jet de Représentation, ou s'il le désire un effet particulier lié au type d'instrument comme expliqué au chapitre 3. *Accordage précis* n'a pas d'effet s'il est lancé sur un instrument qui est déjà de maître.

*Focaliseur :* la cible du sort.

## Allegro

Transmutation
**Niveau :** Bard 4
**Composantes :** V, G, M
**Temps d'incantation :** 1 action
**Portée :** 3 m
**Zone d'effet :** les créatures vivantes dans un rayonnement de 3 m de rayon
**Durée :** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule (inoffensif)
**Résistance à la magie :** oui

Ce sort rend le barde et ses compagnons extrêmement rapides en doublant leur vitesse de déplacement et la distance maximale de saut de chacun (considérez les deux avantages comme des bonus d'altération). Les créatures affectées profitent des effets du sort pendant toute sa durée, même s'ils quittent la zone originelle.

*Composante matérielle :* une plume de la queue d'un oiseau de proie.

## Alléluia

Évocation [Bien, son]
**Niveau :** Bard 3
**Composantes :** V, G, F
**Temps d'incantation :** 1 round
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Zone d'effet :** une sphère centrée sur le jeteur de sorts, dont le rayon est égal à la portée du sort
**Durée :** 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Le barde peut frapper le cœur de ses auditeurs d'une irrépressible et intense ferveur spirituelle qui augmente temporairement de +1 le niveau effectif des jeteurs de sorts divins d'alignement bon à portée de l'*alléluia*. Cette augmentation ne donne pas accès à des sorts supplémentaires, mais elle améliore tous les effets des sorts qui varient selon le niveau du jeteur de sorts. De plus, *alléluia* reproduit les effets de la *sanctification* pour ce qui est du renvoi des morts-vivants et de l'intimidation des morts-vivants. Dans la zone du sort, chaque lanceur de sorts divins d'alignement bon gagne un bonus de sainteté de +4 sur ses jets de Charisme pour le renvoi des morts-vivants et chaque lanceur de sorts divins d'alignement mauvais subit un malus de sainteté de –4 aux jets de Charisme pour intimider les morts-vivants.

*Focaliseur :* l'instrument du jeteur de sorts

## Arme spectrale

Illusion (ombre)
**Niveau :** Bard 4
**Composantes :** V, G, F
**Temps d'incantation :** 1 action
**Portée :** personnelle
**Effet :** une arme
**Durée :** jusqu'à 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance à la magie :** non

En utilisant les matériaux du plan des Ombres, le jeteur de sorts peut façonner une arme quasi réelle de n'importe quel type dont il connaît le maniement. Cette *arme spectrale* apparaît dans ses mains et s'utilise comme l'arme dont elle est inspirée, à une exception : quiconque réussit un jet de Volonté reconnaît sa nature originaire du plan des Ombres, et par conséquent ne subit qu'un cinquième des dégâts normaux de cette arme. Elle a le pouvoir *spectral* et est considérée comme une arme avec un bonus de +1 par 5 niveaux du barde ayant lancé le sort. Le jeteur de sorts ne peut maintenir qu'une seule *arme spectrale* à la fois et lui seul peut la porter. Cette arme se dissipe lorsqu'il la lâche ou à la fin de la durée du sort, suivant ce qui se produit en premier.

*Focaliseur :* l'instrument du lanceur.

## Armes émoussées

Transmutation
**Niveau :** Bard 3
**Composantes :** V, G
**Temps d'incantation :** 1 action
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Zone d'effet :** toutes les armes perforantes et tranchantes dans un rayonnement de 6 m de rayon
**Durée :** 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule
**Résistance à la magie :** oui

*Armes émoussées* réduit l'efficacité de certaines armes en les rendant semi-solides. Une arme ainsi affectée apparaît comme miroitant et sombre lorsqu'elle est examinée avec attention, mais le porteur doit préciser qu'il examine l'arme (une action de mouvement) pour remarquer ces effets. Une arme affectée conserve tous ses bonus d'altération et ses pouvoirs magiques (si elle en a), mais ses dégâts de base sont réduits de moitié. Les bonus de Force du porteur s'appliquent normalement à l'attaque et aux dégâts.

Une arme portée par une créature utilise le jet de Vigueur de cette créature. Une arme magique bénéficie d'un bonus égal à son bonus d'altération pour ce jet de sauvegarde.

Seules les armes manufacturées de type perforant ou tranchant sont affectées par *armes émoussées*. Ce sort n'a aucun effet sur les armes naturelles. Les flèches et autres projectiles affectés par ce sort demeurent émoussés même après avoir quitté la zone d'effet du sort.

## Berceuse

Enchantement (coercition) [mental]
**Niveau :** Bard 1
**Composantes :** V, G, F
**Temps d'incantation :** 1 action
**Portée :** moyenne (30 m+3 m/niveau)
**Zone d'effet :** les créatures vivantes dans un rayonnement de 5 m de rayon
**Durée :** concentration (voir le texte) plus 1 round par niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance à la magie :** oui

Le barde joue une douce mélodie qui endort les sens de ceux qui l'entendent. Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet et qui ratent leur jet de Volonté deviennent distraites et somnolentes. Elles subissent un malus de circonstances de –2 s'appliquant aux jets de Détection et de Perception auditive, ainsi qu'un malus de circonstances de –2 aux jets de Volonté contre le sort *sommeil* si *berceuse* est actif au même moment.

Bien des bardes utilisent ce sort de façon déguisée ou silencieuse (avec des dons) ou conjointement avec *fond musical* pour éviter que leur ruse ne soit repérée.

*Focaliseur :* l'instrument du barde.

## Bruit de fond

Illusion (hallucination)
**Niveau** : Bard 1
**Composantes** : V, G, M
**Temps d'incantation** : 1 action
**Portée** : personnelle (voir le texte)
**Cible** : le jeteur de sorts
**Durée** : 1 minute/niveau (T)
**Jet de sauvegarde** : Volonté, dévoile
**Résistance à la magie** : non

*Bruit de fond* transforme les sons nécessaires à la création des effets de la musique de barde en bruit de fond. Ceux qui entendent une musique de barde dissimulée de cette manière sont inconscients de sa nature réelle, et pourtant cette musique conserve tous ses effets. Par exemple, le barde peut utiliser ce sort pour transformer une chanson destinée à inspirer des personnes pour leur donner du cœur à l'ouvrage, en la faisant sonner comme les stridulations d'un criquet, le bruissement des feuilles ou le crépitement d'un feu de camp.

Le barde a le choix du type de *bruit de fond*, mais s'il sélectionne un bruit sans rapport avec l'environnement immédiat, les sujets du sort auront le droit à un jet de Volonté pour réaliser que le son qu'ils entendent a été altéré et découvrir sa véritable nature.

*Composante matérielle* : un petit morceau de toute chose qui fait naturellement le bruit que le barde veut créer. Par exemple, une patte de criquet, une feuille d'arbre ou une brindille calcinée produiront le *bruit de fond* cité plus haut.

## Chant de la discorde

Enchantement (coercition) [mental]
**Niveau** : Bard 5
**Composantes** : V, G
**Temps d'incantation** : 1 action
**Portée** : moyenne (30 m+3 m/niveau)
**Zone d'effet** : les créatures vivantes dans une sphère de 4,50 m de rayon
**Durée** : 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule
**Résistance à la magie** : oui

Ce sort provoque la dissension dans sa zone d'effet, à tel point que toutes les créatures vivantes présentes s'affrontent les unes les autres, au lieu de combattre leurs ennemis. Chaque round, une créature affectée a 50 % de chance d'attaquer la plus proche cible (jouer les dés pour déterminer le comportement de chaque créature tous les rounds, au début de son tour). Une créature qui n'attaque pas son voisin immédiat est libre d'agir à sa guise pour ce round.

Les créatures forcées par le *chant de la discorde* à attaquer leurs compagnons emploient toutes les méthodes à leur disposition, choisissent les sorts les plus mortels et les tactiques de combat les plus avantageuses. Par contre, elles ne s'acharnent pas sur une cible qui est tombée dans l'inconscience.

## Chant serein

Abjuration
**Niveau** : Bard 1
**Composantes** : V
**Temps d'incantation** : 1 action
**Portée** : personnelle
**Cible** : le jeteur de sorts
**Durée** : jusqu'à 5 rounds/niveau (T)
**Jet de sauvegarde** : aucun (inoffensif)
**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts utilise *chant serein* pour éviter d'être distrait de la tâche qu'il est en train d'accomplir. En jetant ce sort, il gagne un bonus de circonstances de +1 aux jets d'attaque ou tout autre jet de compétence ou de caractéristique, aussi longtemps qu'il continue à faire la même chose. Il peut se consacrer à sa tâche sans se concentrer sur *chant serein*, mais aucune parole n'est possible du fait qu'il doit marmonner pour maintenir le sort. S'il passe un round à faire autre chose, le sort cesse.

Par exemple, le barde pourrait utiliser le *chant serein* pour gagner un bonus de circonstances de +1 aux jets d'Escalade juste avant de commencer à grimper le long de la paroi d'une haute falaise ou sur Décryptage juste avant de commencer à comprendre d'antiques runes. En combat, le jeteur de sorts peut profiter de ces bonus sur ses jets d'attaque, aussi longtemps qu'il attaque le même adversaire avec la même arme tous les rounds. Il peut toutefois modifier librement se tactique ; par exemple, il peut charger un monstre le premier round, tenter de le désarmer avec sa rapière le deuxième round et simplement l'attaquer le troisième. Mais s'il change de cible, d'arme ou passe un round à faire autre chose qu'attaquer, il perd le bénéfice du sort.

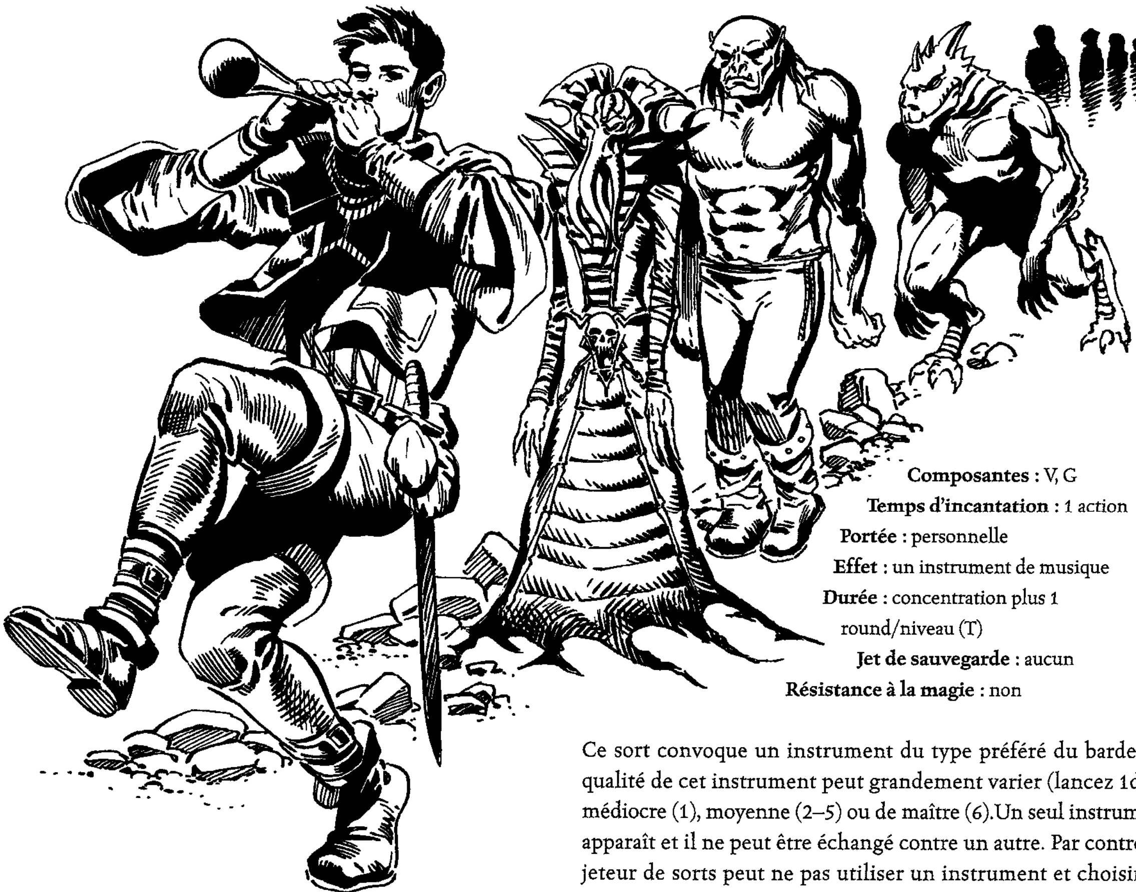
## Chœur

Illusion (mirage) [mental]
**Niveau** : Bard 4
**Composantes** : V, G, F
**Temps d'incantation** : 1 action
**Portée** : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
**Effet** : trois artistes de complément
**Durée** : concentration + 4 rounds
**Jet de sauvegarde** : Volonté, dévoile (voir le texte)
**Résistance à la magie** : non

Ce sort crée des accompagnateurs spectraux. Ils apparaissent comme des artistes normaux de n'importe quelle race humanoïde (au choix du jeteur de sorts). Ils assistent le barde dans sa représentation en jouant de la musique, dansant, chantant ou grâce à tout autre moyen que pourrait imaginer le jeteur de sorts. Ils peuvent aussi interagir avec lui de façon limitée, lui souriant, hochant la tête, répondant à ses questions avec quelques phrases préparées à l'avance, ils peuvent aussi danser avec le barde, etc. Ces trois artistes confèrent au barde un bonus de circonstances de +2 à ses jets de Représentation pendant toute la durée du sort.

*Chœur* est un mirage pas une chimère, ainsi les créatures qui se rendent compte du subterfuge et de la nature spectrale des accompagnateurs peuvent encore les voir. Ainsi, à l'égard des créatures qui ont réussi leur jet de Volonté, le barde perd le bonus de +2 à ses jets de Représentation, et subit un malus de circonstances de –2 à ses jets de Représentation pour le reste de la durée du sort.

*Focaliseur* : l'instrument de musique du jeteur de sorts.



Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Effet : un instrument de musique
Durée : concentration plus 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort convoque un instrument du type préféré du barde. La qualité de cet instrument peut grandement varier (lancez 1d6) : médiocre (1), moyenne (2–5) ou de maître (6).Un seul instrument apparaît et il ne peut être échangé contre un autre. Par contre, le jeteur de sorts peut ne pas utiliser un instrument et choisir de stopper le sort.

Cet instrument est réel, ce n'est pas une chimère ou une création et il provient d'un ailleurs inconnu. Pour cette raison, il est d'usage, pour un barde courtois, de mettre une petite obole dans l'instrument avant son retour vers son lieu d'origine.

## Chorus harmonieux

Transmutation
**Niveau :** Bard 4
**Composantes :** V, G, M
**Temps d'incantation :** 1 action
**Portée :** courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature vivante
**Durée :** concentration, jusqu'à 1 round/niveau (D)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)
**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet au barde d'améliorer les pouvoirs d'un autre jeteur de sorts. Pendant la durée du sort, le DD des jets de sauvegarde de tous les sorts que la cible lance augmentent de 1d4+1. Si ces sorts causent des dégâts, ils augmentent de +1 par dé. Par exemple, si le barde jette un *chorus harmonieux* sur un magicien de niveau 9 ; qui à son tour, jette une *boule de feu*, le DD du jet de Réflexes de la *boule de feu* augmente de 1d4+1 et les dégâts infligés seront de 9d6+9 points de dégâts de feu. Les autres aspects variables (portée, durée, etc.) du sort ne changent pas.

Les augmentations de plusieurs *chorus harmonieux* ne se cumulent que s'ils sont lancés par des bardes différents.

*Composante matérielle* : un diapason.

## Convocation d'instrument de musique

Invocation (convocation)
**Niveau :** Bard 2

**Composantes :** V, G
**Temps d'incantation :** 1 action
**Portée :** personnelle
**Effet :** un instrument de musique
**Durée :** concentration plus 1 round/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance à la magie :** non

## Crescendo

Évocation
**Niveau :** Bard 2
**Composantes :** V, G
**Temps d'incantation :** 1 action
**Portée :** 9 m
**Cible :** le jeteur de sorts et tous ses alliés dans une sphère de 9 m de diamètre
**Durée :** 4 rounds
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Ce sort crée une musique martiale dont le volume grandit progressivement, inspirant au barde, ainsi qu'à ses camarades une prouesse guerrière toujours plus grande. Durant le premier round du sort, des sons de cors et tambours se font entendre faiblement mais sans autre effet. Au second round, à mesure que la musique est de plus en plus forte, elle inspire une émotion de plus en plus intense, ainsi chaque créature affectée par le sort gagne un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque. Ce bonus augmente à +2 au troisième round et à +3 au quatrième à mesure que la musique s'intensifie.

Les alliés qui se déplacent au-delà des 9 m de portée perdent ce bonus, mais ils le récupèrent au niveau actuel s'ils reviennent à moins de 9 m du barde.

## Danse résistible d'Otto

Enchantement (coercition) [mental]
**Niveau :** Bard 5
**Composantes :** V, G, F
**Temps d'incantation :** 1 action
**Portée :** courte (7,5 m + 1,5 m/ 2 niveaux)
**Zone d'effet :** une créature vivante par niveau
**Durée :** concentration (voir le texte)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance à la magie :** oui

Le barde peut jouer un air si entraînant que tous ceux qui l'entendent veulent sautiller et danser. En fait, à moins que les cibles ne réussissent un jet de Volonté, c'est exactement ce qui se passe. Une créature en train de danser souffre d'un malus de circonstances de –2 à sa classe d'armure, ses jets de Volonté, de Concentration et de Connaissance des sorts, aussi longtemps que le barde joue.

*Focaliseur :* l'instrument du lanceur.

## Échappatoire

Enchantement [mental]
**Niveau :** Ass 2
**Composantes :** V, G, M
**Temps d'incantation :** 1 action
**Portée :** personnelle
**Zone d'effet :** jusqu'à 1 quartier de ville/niveau
**Durée :** 10 minutes/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet de semer des poursuivants, en les incitant à s'engouffrer dans une impasse, à prendre la mauvaise direction aux intersections et à ignorer les indices évidents du passage de l'assassin durant une poursuite. Tout poursuivant qui perd du regard le jeteur de sorts et rate un jet de Volonté a 50 % de chance de faire le mauvais choix lorsqu'il prend une direction, même confronté à une preuve matérielle (comme une corde pendue à un mur ou une porte ouverte) du passage récent du jeteur de sorts.

*Composante matérielle :* une queue de renard.

## Élève doué

Évocation
**Niveau :** Bard 6
**Composantes :** V, G, F
**Temps d'incantation :** 3 rounds
**Portée :** contact
**Cible :** la créature touchée
**Durée :** 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)
**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Le barde peut transférer temporairement ses pouvoirs de barde à une créature de son choix. Le sujet de ce sort peut être considéré comme un barde de la moitié du niveau actuel du jeteur de sorts pour ce qui est des pouvoirs de musique de barde et de savoir bardique. Par contre, *élève doué* ne permet pas de jeter des sorts, ni d'accéder aux sorts, qui ne sont pas normalement disponibles au sujet. Pour les jets de Représentation et l'influence des degrés de maîtrise en Représentation sur les effets de musique de barde, la créature peut choisir la solution la plus avantageuse entre ses degrés de maîtrise en Représentation et la moitié de ceux du jeteur de sorts.

*Focaliseur :* l'instrument du lanceur.

## Fanfare

Évocation
**Niveau :** Bard 6
**Composantes :** V, G, M
**Temps d'incantation :** 1 action
**Portée :** 30 m
**Zone d'effet :** cône
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule
**Résistance à la magie :** oui

*Fanfare* crée un son de trompette si puissant qu'il peut faire trembler les fondations d'une construction ou stopper net une armée dans sa course. Toutes les créatures dans la zone doivent faire un jet de Vigueur. Une réussite signifie que la créature est étourdie pour 1d4 rounds et sourde pendant deux fois le temps d'étourdissement. Un échec signifie la perte de 4d6 points de vie, en plus des effets déjà précisés. Tout objet fait de verre, de bois, de pierre ou de métal qui se trouve dans la zone d'effet du sort subira 2d6 points de dégâts, en ignorant sa solidité.

*Composante matérielle :* un petit cor en étain.

## Fortissimo

Évocation
**Niveau :** Bard 2
**Composantes :** V, G
**Temps d'incantation :** 1 action
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** une créature ou un objet
**Durée :** 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance à la magie :** non

*Fortissimo* double le volume d'une source sonore choisie par le jeteur de sorts. Les bardes utilisent souvent ce sort pour les aider à rendre audible leur musique à un large public, ou juste à être entendu dans une taverne bruyante.

Lorsqu'il jette *fortissimo* sur une créature, le barde peut désigner un objet que la créature porte ou dont il est vêtu pour l'inclure dans l'effet du sort. Par exemple, lancer un *fortissimo* sur un chanteur en incluant son luth rendra sa voix et le son de son instrument deux fois plus forts.

Si la créature affectée ou l'objet peuvent générer une attaque basée sur le son ou sur la parole (comme un sort *injonction*, le chant d'une harpie, les effets de *fascination* de la musique de barde, ou un *cor de dévastation* ), le DD du jet de sauvegarde contre cette attaque

augmente de +2. Si une attaque de type [son] cause des dégâts (comme le sort *cri* ), les dégâts du sort augmentent de +1d6 points.

*Fortissimo* contre et dissipe *silence*, et vice versa. Si le sort est jeté sur une cible affectée par *silence*, il annule cet effet pour une créature ou un objet, pas pour les deux.

## Fourreau à éjection

Transmutation
**Niveau :** Ass 1
**Composantes :** V, G
**Temps d'incantation :** 1 action
**Portée :** contact
**Effet :** un fourreau, une boucle ou une sangle
**Durée :** 10 minutes/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif, objet)
**Résistance à la magie :** oui (inoffensif, objet)

L'assassin peut utiliser ce sort pour transformer un fourreau ordinaire en appareil magique bien pratique. Tout mouvement rapide de la main devant le fourreau affecté (une action libre) provoque l'expulsion de l'arme du fourreau comme si elle s'était animée de sa propre volonté, pour venir atterrir dans la main de l'assassin. C'est le même effet que le don Arme en main.

Bien qu'il soit généralement jeté sur des fourreaux pour épée, le sort fonctionne aussi sur des sangles, boucles et autres poches qui peuvent contenir des armes d'une autre nature Par exemple, l'assassin peut jeter le *fourreau à éjection* sur les sangles d'un sac à dos qui contient habituellement son arc long pour, le moment venu, le faire jaillir du sac et atterrir dans ses mains.



## Harmonisation

Évocation
**Niveau :** Bard 2
**Composantes :** V, G, F
**Temps d'incantation :** 3 rounds
**Portée :** contact
**Cible :** jusqu'à 4 bardes (en comptant le jeteur de sorts), qui ne peuvent être à plus de 3 m les uns des autres
**Durée :** 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)
**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Ce sort permet à plusieurs bardes (de deux à quatre) de se regrouper pour exercer leur art de concert. Le jeteur de sorts désigne un barde comme étant le soliste, les autres sont les accompagnateurs. *Harmonisation* permet au soliste de profiter d'un bonus de circonstances de +1 par trois niveaux de barde des accompagnateurs à ses jets de Représentation pour la durée du sort.

*Focaliseur :* l'instrument du jeteur de sorts.

## Improvisation

Transmutation
**Niveau :** Bard 5
**Composantes :** V, G, M
**Temps d'incantation :** 1 action
**Portée :** personnelle
**Cible :** le jeteur de sorts
**Durée :** 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

*Improvisation* crée une « réserve » variable de « points » de bonus disponible pour le barde, il peut attribuer ces points à son gré pour améliorer ses chances de succès dans l'accomplissement de diverses tâches. Cette réserve est de 2 points par niveau, que le barde peut répartir à sa convenance dans ses jets d'attaque, de compétence ou de caractéristique. Le barde doit déclarer l'usage de tout point avant que le jet approprié ne soit réalisé. Les points utilisés disparaissent de la réserve et tous les points non utilisés à la fin du sort sont perdus. Ces points sont considérés comme des bonus de chance pour les possibilités de cumul.

Par exemple, un barde de niveau 14 s'arrête un instant dans sa poursuite d'un voleur à la tire, pour jeter *improvisation*. Pendant les 14 prochains rounds, il pourra ajouter +8 à un jet de Détection, +6 à un jet d'Escalade et finalement +7 à deux de ses jets d'attaque.

*Composante matérielle :* une paire de dés à jouer.

## Joyeux vacarme

Abjuration
**Niveau :** Bard 1
**Composantes :** G, F
**Temps d'incantation :** 1 round
**Portée :** 3 m
**Zone d'effet :** émanation de 3 m de rayon

**Durée** : concentration (voir texte)
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

En tapant des mains, tambourinant ou en sifflant le barde annule tout *silence* magique dans la zone. Cette zone d'annulation bouge avec lui et dure aussi longtemps qu'il maintient sa bruyante agitation.

Le *silence* n'est pas dissipé mais son effet est interrompu dans la zone autour du barde, ailleurs il fonctionne normalement. Généralement, *joyeux vacarme* est utilisé pour déplacer le groupe hors de la portée de l'effet d'un *silence.*

*Focaliseur* : l'instrument du jeteur de sorts.

## Maths faciles

Transmutation
**Niveau** : Bard 0
**Composantes** : V, G
**Temps d'incantation** : 1 action
**Portée** : personnelle
**Cible** : le jeteur de sorts
**Durée** : 1 round
**Jet de sauvegarde** : non (voir le texte)
**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Cet effet magique mineur rend le calcul et le décompte d'une facilité déconcertante. Le jeteur de sorts peut estimer le nombre de pièces d'or dans une pile, la largeur d'une faille qu'il doit franchir, le nombre d'adversaires qui lui foncent dessus ou toute autre action de ce genre, tout ça en un éclair ! Pour faire une estimation, il faut réussir un jet de Représentation (DD 15). Une réussite signifiant que le lanceur de sorts a estimé le bon résultat avec une marge de plus ou moins 10 %, un échec augmente la marge d'erreur à 20 % ou plus, selon le bon vouloir du MD.

## Mélopée infernale

Évocation [Mal, son]
**Niveau** : Bard 3
**Composantes** : V, G, F
**Temps d'incantation** : 1 round
**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Zone d'effet** : une sphère centrée sur le jeteur de sorts, dont le rayon est égal à la portée du sort
**Durée** : 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule
**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Le barde peut emplir le cœur de ses auditeurs d'un rythme entêtant et puissant qui augmente temporairement de +1 le niveau effectif des jeteurs de sorts divins d'alignement mauvais à portée de la *mélopée infernale.* Cette augmentation ne donne pas accès à des sorts supplémentaires, mais elle améliore tous les effets des sorts qui varient selon le niveau du jeteur de sorts. De plus, *mélopée infernale* reproduit les effets de la *sanctification infernale* pour ce qui est du renvoi des morts-vivants et de l'intimidation des morts-vivants. Dans la zone du sort, chaque lanceur de sorts divins d'alignement mauvais gagne un bonus de malfaisance de +4 sur ses jets de Charisme pour le renvoi des morts-vivants et chaque lanceur de sorts divins d'alignement bon subit un malus de malfaisance de –4 aux jets de Charisme pour intimider les morts-vivants.

*Focaliseur* : l'instrument du jeteur de sorts.

## Monnaie d'écoute

Divination
**Niveau** : Bard 4
**Composantes** : V, G, M
**Temps d'incantation** : 1 action
**Portée** : voir le texte
**Effet** : détecteur sonore magique
**Durée** : 1 heure par niveau
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance à la magie** : non

Le jeteur de sorts peut transformer deux pièces de monnaie ordinaires en capteurs sonores magiques, l'une devient émettrice et l'autre réceptrice. Après avoir lancé le sort, il place où il veut, ouvertement ou discrètement, la pièce émettrice. En tenant la pièce réceptrice contre son oreille et en réussissant un jet de Perception auditive, le barde peut entendre tout ce qui se passe autour de la pièce émettrice. Si cette pièce est dans une poche, une bourse ou un sac, le DD pour le jet de Perception auditive est augmenté de +5, sauf pour les sons les plus forts.

Les pièces continuent de fonctionner quelle que soit la distance qui les sépare, toutefois elles restent silencieuses si elles sont sur des plans d'existence différents. Des épaisseurs de plomb ou des protections magiques (comme *zone d'antimagie, esprit impénétrable* ou *antidétection* ) bloquent le passage du son.

Toutes les créatures avec une Intelligence de 12 ou plus peuvent comprendre qu'une pièce est un capteur sonore magique si elles réussissent un jet de Scrutation (ou d'Intelligence) de DD 20. Le sort sur la pièce émettrice peut être dissipé.

## Œil du tireur d'élite

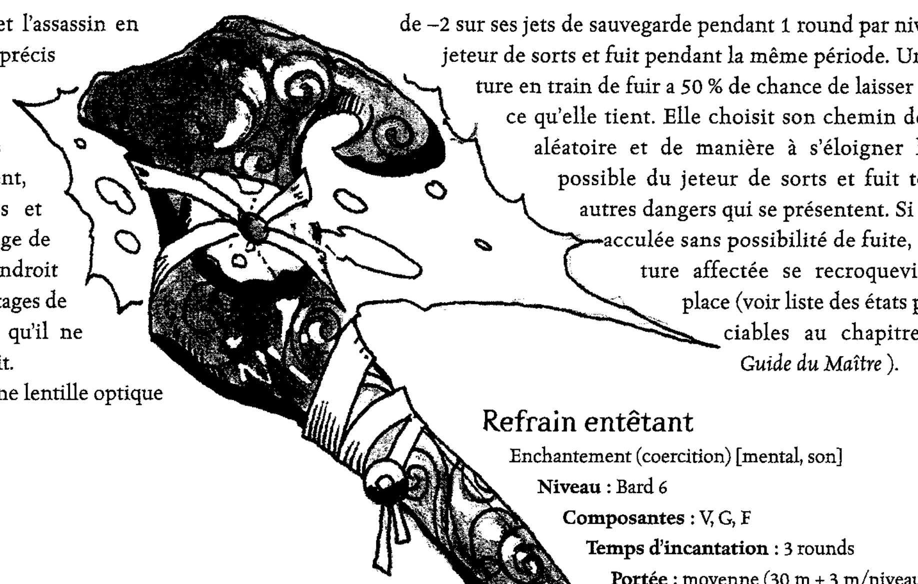
Transmutation
**Niveau** : Ass 4
**Composantes** : V, G, M
**Temps d'incantation** : 1 action
**Portée** : contact
**Effet** : personnel
**Durée** : jusqu'à 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Ce sort améliore magiquement les sens de l'assassin, le rendant mortellement dangereux avec des armes de distance. Lorsqu'il jette l'*œil du tireur d'élite*, il gagne les avantages suivants :

- *Vision dans le noir* en tant que pouvoir magique pour la durée de l'*œil du tireur d'élite.*
- Le pouvoir de faire des attaques sournoises à distance contre quiconque se trouve à moins de 18 m, à la place des habituels 9 m.
- Le pouvoir de faire des coups mortels à distance avec une arme à distance à moins de 9 m.
- Un bonus d'aptitude de +15 aux jets de Détection.

*L'œil du tireur d'élite* met l'assassin en accord total avec l'endroit précis de sa position stratégique au moment où il lance le sort. Il sent les variations de chaque souffle de vent, tous les angles possibles et toutes les ombres. S'il bouge de plus de 1,5 m de cet endroit précis, il perd tous les avantages de l'*œil du tireur d'élite* tant qu'il ne revient pas au même endroit.

*Composante matérielle* : une lentille optique grossissante.



## Percussions

Illusion (chimère)
**Niveau :** Bard 0
**Composantes :** V, G, M
**Temps d'incantation :** 1 action
**Portée :** courte (7,5 m + 1,5 m/ 2 niveaux)
**Effet :** des sons illusoires
**Durée :** 5 minutes/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (si l'on interagit avec)
**Résistance à la magie :** non

*Percussions* fait résonner l'environnement immédiat de mille sons de tambours, carillons et autres instruments à percussions. La musique va du simple tapement de pied au massif tambourinement d'une dizaine de grosses caisses. Lorsque le barde jette le sort, il fixe le rythme des tambours et le morceau qu'ils vont rejouer en boucle. Pendant la durée du sort, il peut changer le rythme, le morceau ou simplement le volume en se concentrant pendant un round.

Les bardes utilisent souvent ce sort pour fournir un accompagnement à leur musique et chansons. Le son n'est pas plus fort que celui produit par de véritables tambours, mais l'effet est suffisamment réaliste pour duper quiconque ne pourrait constater l'absence de batteurs ou tambourineurs.

*Composante matérielle :* deux baguettes lisses en bois que le barde doit joindre lors de l'incantation du sort.

## Plainte de la destinée

Évocation [son]
**Niveau :** Bard 5
**Composantes :** V
**Temps d'incantation :** 1 action
**Portée :** courte (7,5 m + 1,5 m/ 2 niveaux)
**Zone d'effet :** cône
**Durée :** instantanée (voir le texte)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance à la magie :** oui

Toute personne prise dans le cône de ce sort souffre de mille douleurs atroces et s'en trouve découragée et démoralisée. Chaque créature qui rate son jet de Volonté subit 1d4 points de dégâts par niveau du jeteur de sorts, souffre d'un malus de moral de –2 sur ses jets de sauvegarde pendant 1 round par niveau du jeteur de sorts et fuit pendant la même période. Une créature en train de fuir a 50 % de chance de laisser tomber ce qu'elle tient. Elle choisit son chemin de façon aléatoire et de manière à s'éloigner le plus possible du jeteur de sorts et fuit tous les autres dangers qui se présentent. Si elle est acculée sans possibilité de fuite, la créature affectée se recroqueville sur place (voir liste des états préjudiciables au chapitre 3 du *Guide du Maître* ).

## Refrain entêtant

Enchantement (coercition) [mental, son]
**Niveau :** Bard 6
**Composantes :** V, G, F
**Temps d'incantation :** 3 rounds
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Zone d'effet :** une créature
**Durée :** 1 heure par niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance à la magie :** oui

Le barde joue un petit air rigolo et facile à retenir qui s'insinue dans la mémoire de tout auditeur qui rate un jet de Volonté. Cette mélodie répétitive qui ne cesse de boucler dans l'esprit de la victime rend difficile de jeter des sorts, désarmer des pièges ou accomplir toute action qui réclame de la concentration. Le sujet souffre alors d'un malus de circonstances de –4 à tous ses jets de compétences basées sur l'Intelligence et doit faire des jets de Concentration (DD = DD du jet de sauvegarde de *refrain entêtant* + le niveau du sort tenté) pour chaque tentative de jeter un sort.

*Focaliseur :* l'instrument du jeteur de sorts.

## Repos réparateur

Conjuration (guérison)
**Niveau :** Bard 3
**Composantes :** V, G, F
**Temps d'incantation :** 10 minutes
**Portée :** courte (7,5 m + 1,5 m/ 2 niveaux)
**Cible :** les créatures vivantes à portée
**Durée :** 1 jour
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)
**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

*Repos réparateur* double la vitesse de guérison naturelle. Chaque créature affectée récupère deux fois plus de points de vie qu'elle en aurait récupérés normalement en fonction de son niveau d'activité.

*Focaliseur :* l'instrument du jeteur de sorts.

## Résonance de la matière

Évocation [son]
**Niveau :** Bard 6
**Composantes :** V, G, M
**Temps d'incantation :** 10 minutes
**Portée :** contact
**Cible :** une construction indépendante
**Durée :** jusqu'à 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir le texte)
**Résistance à la magie :** oui

En se mettant en accord vibratoire avec la matière d'une construction, tel un pont, un bâtiment ou un barrage, le barde peut créer une vibration destructrice causant 2d10 points de dégâts par round à la structure visée. Il peut choisir, quand il jette le sort, de limiter sa durée, sinon il durera 1 round/niveau. S'il est jeté sur une cible qui n'est pas indépendante, comme le flanc d'une colline, l'effet se disperse dans la masse de la pierre environnante et ne provoque aucun dégât.

*Résonance de la matière* ne peut pas affecter la matière vivante. Un bâtiment n'a pas le droit à un jet de sauvegarde, mais une créature artificielle peut tenter un jet de Volonté pour résister aux effets.

*Composante matérielle :* un diapason.

## Ritournelle irrésistible

Enchantement (coercition) [mental, son]
**Niveau :** Bard 4
**Composantes :** V, G, F
**Temps d'incantation :** 1 action complexe
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Zone d'effet :** les créatures vivantes avec moins de 5 DV
**Durée :** concentration, jusqu'à 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance à la magie :** oui

Comme le joueur de flûte de la légende, le barde peut jouer un air si captivant que ceux qui l'entendent se sentent obligés de le suivre, se mettant à danser joyeusement comme lui. Le barde peut attirer jusqu'à 1 DV de créatures vulnérables par niveau de barde qu'il possède et jusqu'à un maximum de 10 DV. Ceux qui ont le moins de dés de vie sont les premiers affectés. Une fois la limite de DV atteinte, la musique n'affecte plus personne d'autre. Les créatures ainsi fascinées peuvent se défendre mais n'engagent jamais d'actions agressives. Si le barde mène ses suiveurs directement vers un danger, alors chacun d'eux a le droit à un jet de Volonté pour éviter de faire un pas dans le vide, tomber dans un bassin à la profondeur insondable ou autres actions semblables.

*Focaliseur :* l'instrument du jeteur de sorts.

## Zone de silence

Illusion (hallucination)
**Niveau :** Bard 4
**Composantes :** V, G, F
**Temps d'incantation :** 1 round
**Portée :** 1,5 m de rayon
**Zone d'effet :** émanation de 1,5 m de rayon centrée sur le lanceur de sort
**Durée :** 1 round /niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)
**Résistance à la magie :** oui

En jetant *zone de silence*, le lanceur de sorts peut manipuler les ondes sonores dans son environnement immédiat, de telle sorte que ceux qui sont dans la zone du sort peuvent converser normalement (lui y compris), sans que ceux qui se trouvent à l'extérieur ne puissent entendre les voix ou tout autre son venant de l'intérieur de la zone d'effet du sort. Cet effet est centré sur le jeteur de sorts et se déplace avec lui. Toute personne qui entrerait dans la zone deviendrait immédiatement sujette aux effets du sort mais celles qui quittent la zone ne sont plus affectées. À noter qu'un jet réussi de Lecture sur les lèvres permet tout de même de savoir ce qui se dit dans une *zone de silence.*

*Focaliseur :* l'instrument du lanceur.

